## 00



<sup>特别企划</sup> 一起游戏,而不是一起完蛋 游戏集体主义

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

在游戏的天空中翱翔 跟我飞!

ChinaJoy2005展会掠影 第三次浪潮

<sup>讲述街机的故事</sup> 往事并不如烟

"<sup>贪玩教授" 严锋口达实家</sup> 玩游戏从没后悔过

法兰西,我们来了

WoW联盟全职业变易能力揭密 以变身的名义



ISSN 1009-6183

**河**山·左 3 献礼巨作

7月淬火内测,公测万众瞩目

详情请关注官网jx2.kingsoft.com



KINGSOFT 北京金山软件有限公司







### 首款引领北美的中华网游横室出世

2000000人共贺征服二周年

玄元超前体验 玄元争夺战

鬼子进村

勇闯美人关

风云葫芦娃

挑战鬼斧王 揽月台奇遇

跨服PK赛 双倍大联欢

欢乐流星节



网龙(中国)公司 🦰 天精数码娱乐





### 随心组合, 我的电脑我做主





#### Dell推荐使用Microsoft® Windows® XP Professional







所有Inspiron™笔记本电脑都可享受1年內有限保修(1年內下一工作日上门服务?)和全面保护。 ●加1,336元可升级为3年内下一工作日上门服务2 ●加1,135元可升级为2年全面保护服务。 ●加629元可在3年有限保修(含3年内下一工作日上门服务?)基础上、获得第2,3年全面保护服务。 详情清访问http://www.dell.com.cn/bsd/service

戴尔推荐使用Optiplex™商用上式机,Latitude™商用 笔记本和Precision™工作站,以满足企业及政府教 育用户的微机处理要求。详情请洽戴尔销售代表。

#### 新Dell™922彩色喷墨多功能打印机 ● 支持6色光边距照片打印、复印、扫描"

● 最大分辨率: 4800x1200dpi 约买届食即可享受RMB30元的现金优惠

(仅适用于和打印机同时需要及最多购买在个) ¥999 全面排升Dimension<sup>10</sup>/Inspiren<sup>10</sup>产品转旋

● 打印速度<sup>□</sup>,每分钟最高25页

● 最大分辨率: 1200X1200dpi ¥3.499 RESEMANCUPS-T

●Photo Story 3 for Windows ●农历/公历和多时区时制 ●享要半分购买MSN游戏。

"Windows 正原機體" 计划 据尔院安卢排序网及预装了正版Windows XP操作系统的电路。您在可获得安全、稳定的能尔产 品的同时,还可吸比享受来自微数的Windows 正原增值计划。 其中经活、免费使得 ●微软新春大礼包2005 详情请您访问。http://www

免费销售专线服务时间;周一至周五8:30-18:30 周六9:00-15:00 同时提供7X24小时网上订购服务。未开通800地区或使用移动电话,请拨打收费电话: 0592-8183110

⑤ 上网订购 更可享受 更多优惠!

www.dell.com.cn/0458 800-858-0458

② 度身定制 就在戴尔 立即拨打





家用电脑与游戏

**暑期推荐网游** 

第五代。绿色卡通网游巨作6月28日倾情公测

免费体验田园参加运行











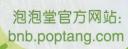


# 中国青少年网络协会向未成年人推荐



强档一: 暑期新版 好看好玩

强档三:家族争霸精彩纷呈



SHONDO

歴大网络互动娱乐変讯之综合媒体平台 www。psptsng。csm

膨大彩虹统一客极门声: http://sdch.com/c



# 天眠叩拿那类即片

全新刺客震撼登场

麒麟神鲁现世 绝世极品材料

- · 货架系统新开放
- 团队冒险任务
- 新地图、新怪物
- 装备升级更神奇

\四次职业欢聚一篇 智灵之下含现具储 丰呼万唤始出来

**升呼万映始出**亲 **打坐摆摊也**疯狂

探险之旅惊喜不停

网游冲级无极限

我的装备我做主



2015年) 入联省 2<<天骄II>>>的支持,目标公司

र विकास http://www.tj2/com.cn/ok









管:中国科学技术协会 办:科学普及出版社 编辑出版:〈家用电脑与游戏〉杂志社 办公地址:北京市海淀区思济庄 18 号院 1号楼 1104 室 邮政编码:100036

话:(010)88146001 真:(010)88117608 ±l- www.playgamer.com 由子信箱 play@playgamer.com

主 编:王潜 常务副社长:宋爱华 执行主编 刘威 编辑部主任 梁华栋 罗东东 编辑/记者:谷岩 周越 石磊 美术编辑: 晉斌 单非 艾洋 编读热线:(010)88146003-30

项目总监:刘淑惠 广告总监:蒋同庆 广告经理:李丽 李宗泽 电子信箱:ad@playgamer.com

发行经理:王璟 电子信箱:publisher@playgamer.com

上海代表处:赵廷 李帅 电 话: (021)58787033 由子邮箱 - dagou@playgamer.com

- ISSN 1009-6183 邮发代号 82-622

国内发行:北京市报刊发行局 国外发行代号:1359M 国外发行:中国国际图书贸易总公司 bk@mail.cibtc.com.cn 广告经营许可证:京海工商广字第8011号 印 刷,北京国彩印刷有限公司 定 价:9.80元

#### 健康游戏忠告

抵制不良游戏,拒绝盗贩游戏, 注意自我保护,道防受骗上当. 适度游戏益脑, 沉迷游戏伤身. 合理安排时间,享受健康生活。 稿件授权声明

凡向本刊投稿并被录用,由本刊支付稿酬的稿 件,均视为稿件作者同意以下条款

1、之类自负。作者保证规则在依然 1、文类自负。作者保证规则在依任的完全著作权(版权),该作品不便犯任何他人的著作权。 经和决可。(家用电脑与游戏)杂志有权以 任何形式,但私任何不被,被称"数"等介 质)使用、编辑、修改该作品、无须另行征得作者同 意,无须另行支付稿酬;

3、独家使用。未经〈家用电脑与游戏〉杂志书图 许可,作者不同意任何单位和个人以任何形式使用 (包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、 张贴、集结、出版)该作品、著作权法另有规定的除外。

#### 版权声明

本刊刊登的所有内容(除转载部分外),未经 (家用电脑与游戏)杂志书面许可,任何单位和个 人不得以任何形式使用(包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、集结、出版)该作 品、著作权法另有规定的除外。













业界新闻 24 声音&数字&媒体 25 "飚车"上海 往事并不如烟 26 一讲述街机的故事 30 第三次浪潮

#### 新作速递 32

34

35

36

37

38

39

40

41

42

46

48

50

52

54

56

58

59

60

61

62

63

极品飞车:最高通缉 金刚 过山车大亨III水上乐园 钢铁意志 明星志愿III 孢子 神秘岛V 战争行为 锤锤 Online 轩辕II飞天冒险最新版前瞻 时空 三国群英传 Online QQ幻想 完美世界 无尽的任务II职业划分浅析 洛奇 中文版测评 江湖 OL 新版章话 黑暗与光明 机甲世纪

—CHINAJOY2005 展会療影



九从灰川 九美林蛙



无尽的任务东方版

可以事的游戏、可以玩的电影

REALISM - FREE THE ESCH STRUM

WWW EOLEHIIM Con



表示游戏機子製证科技有機公司 GAMANIA DIGITAL ENTERTAIMENT [BELING] 主意则区推開版明等表代版的[1] 解: 1000年 11 1000年 2000年 2000年 1000年 1000年 1000年





2005 Suny Computer Philippain with America Inc. SverQueet is a agistered tradement of Sony Computer Entertainment America Inc. SOE and the SOE logo are registered trademarks of Sony Online Entertainment Inc. All rights reserved.



## 礼物

6月19日是所谓的父亲节,与一个月前 同样作为美国"节日文化输出"的母亲节相 比,这个星期日显得清冷,没有满大街康乃馨 的清香和商场红火的主题促销、中国父亲们 的商业价值不知道是被低估了,还是压根就 那么可怜.

经过我生拉硬拽的研究,在这个节日的前 后,游戏界倒是出了不少和父亲们有关的事 情。目前,集中净化网络游戏工作正在全国展 开,文化部起草的《游戏产品内容审查标准》6 月将广泛征求社会各界意见; 文化部、信息产 业部将联合制定网络游戏开发和运营等有关 强制性行业标准,强制网络游戏企业对可能诱 发网络游戏成瘾症的游戏规则进行改造;新闻 出版总署下属游戏工委起草的 《网络游戏服 务协议》草案已经完成,开始进入征求意见阶 段:中央文明办、共青团中央、新闻出版总署、 中国社会科学院、光明日报社利用署假在全国 10 大城市开展的"百万家庭健康上网大行 动"也已轰轰烈烈地拉开帷幕。

为什么说跟父亲们有关呢? 因为据"中国 最早最权威的网瘾治疗机构" 北京军区总医 赎回络依赖治疗中心的主任陶然统计,我国青 少年网络成瘾症"发病率"高达15%,人数近 250万。谁都知道,父亲通常是家庭的支柱和 权威,是家庭教育纲领的主要制定和实施者。 那么,至少有250万位父亲要为他们的子女操 碎了心,而各部委的标准、协议等等,无不是为 了控制网络游戏的负面影响, 拯救百万孩 子--以及他们的父亲--于水火之中。

据文化部有关人士表示,强制性标准都是 为了减弱网游成瘾,将对部分网游的游戏规则 从技术上进行转变,比如会设置比较短的群戏 时间,或者从游戏升级的步骤上逐渐消除玩家 对游戏的依赖和成瘾性。北京师范大学教授沈 绮云认为,现在的确需要开展网游改良,至少 有三个规则需要修改。一是升级规则,需要让 玩家较容易地达到顶级。二是 PK 规则, 这是对 生命态度的一种设定、三是帮派设定,会引诱 玩家为集团利益卖命。 陶宏开教授则表示,文 化部等部委的系列工作是在进行源头清污。这 真是一份有意义的父亲节礼物。

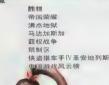
我衷心希望那 250 万位, 不, 更多的父亲 们能够敞开怀抱接受这样的礼物,也包括问 样是一位父亲的陈总。作为中国游戏业呼风 唤雨的人物,陈天桥再度显示了他的精明,他 在不久前透露,盛大进军家庭的"盒子"里不 会内置《传奇》等大型网游,而是装满了各种 益智健康的休闲网游。与此同时、很多厂商也 陆陆续续地把他们的游戏冠以"绿色产品" 的名号重新打包推出。中国游戏市场很快将 成为一个绿色市场,只是,最好不要像中国股 市那样、它实在是太环保了。

















#### 极限攻略

92 **俠盗猎车手**□ 圣安地列斯 お市が図 94 静物

元全計情/解谜取終 98 帝国荣耀 一快速上手攻略 & 完全资料集

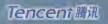
103 秘集市 104 《真封神》商朝任务全

106 新手的《挑战》 QQ宠物的成长之路 108

109 破天英雄传(三) 110 不只是个小和尚

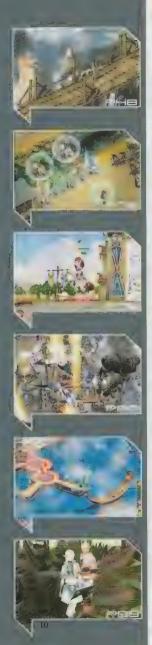
《少林传奇 Online》新手体验













#### 第一類道

金山游戏专区

68 西山居生日庆典 见证中国游戏十年 69 西山续情缘 名剑耀珠江

#### 目标游戏专区

72 品味艰辛历程 40 级祭祀修炼心得 网易游戏专区

天骄!!刺客列传 全接触 72

九城游戏专区 80 九城泳途:魔兽世界嘉年华

81 攻略手札: 魔兽世界 99 条军规 PART3

勝大ち× 85

四年,弹指一瞬间 《梦幻国度》第一阶

天堂日专区

86

88 流光异彩 天堂 11 三章随感

傻子与愿望药水 90

网游记

丝路魂归 112

征服 侠客行 114

#### 家游竞技场

华山论剑,决战指尖 116 ACON5 西安巴萨赛用记

法兰西,我们来了 118 游戏科技 记 2005ESWC 中国区总决赛 25 火焰领主的崛起? 120

- 暗夜压制流 126

MOBILE 地带 128

122 拇指快报 拇指教室 123 129

MobileSkill 05.07 青出于蓝,移动享乐 124 130

Moto E680 131







-精英 PF88 Externe Intel/AMD 兼容主板 64 位來袭

— 英特尔 6 系列奔腾Ⅳ 与 WinXP x64 版 Tt 的静音世界

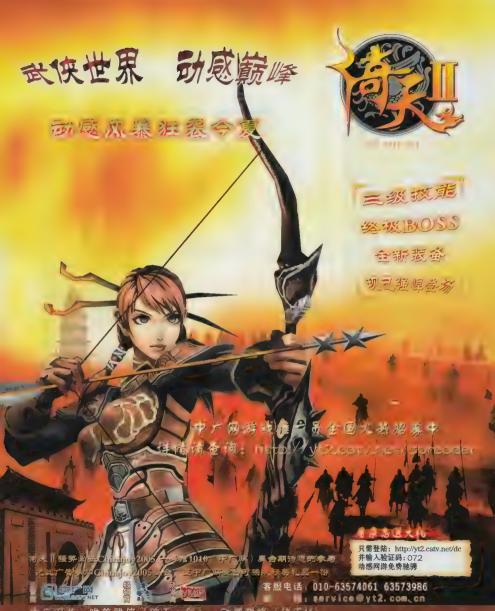
水冷系列

极速利器 一罗技 Driving Force Pro 赛车方向岛 科技快报

-Tech Express 2005.07 PLAY!LAB 数码精品馆

----PLAYILAB Gallery05.07

DIY 行情风向标 PLAY!LAB 电子娱乐基准看台



中)网络《唯美武铁》破决。到了《创意顺篇》、简大[[] 中广竞频《玉牌影视》以锋音乐《《档案》风尚男女《视频直播》创造费带生活乐园》 中广无线《短信彩信WAPPDA……精彩掌握《HIGH题体验》

## 广告索引

舒函 金山公司 舒函四拉页 福建网友 舒函四拉页 福建网友 舒函外拉页 亚纪大成 舒画外拉页 世纪天成 DELL

州 网络 圣大 网络 圣大 网络 日标软件

日称软件 游戏橘子 雕讯

八八科技

通兰恒进证料技

而广集 複彩半男

対底 享異科技 内册封直 異雄在数

"强等。狂欢" 前没节

## 游戏集体主义

## 新玩家 PLAYIGAMER

#### 特别企划

游戏集体主义

前言: 看哪, 这些一起游戏的人 上篇: 昨天。今天。明天 一致们一起游戏的四零 下篇: 快乐, 并痛着 一起游戏中的若干个关键问题 写信: 一起游戏, 而不是一起完蛋

文测图 10

那个叫 Jason 的矮人

13 雨后 14 收费问题 网游无故事 15 未来的狂想 游戏成本





24 图鉴 26 幽默

玩游戏,我从来没有后悔过 ——"贪玩教授"严锋口述实录













- ◆ 美雄耳起风云劲。 互限的全永不休
- ◆ 种菜在身刻在手。陵空飞陵展轻功
- ◆ 连招点灾祸身子。传功降陆心意园
- 不行论乘思想事。一日江湖一岁秋

## "真武侠"风暴

《江湖OL》雄霸天下英雄会

袭卷神州。全面启动

具体活动详情。请登录《江湖OL》官方网站:www. Jianghuol.com



纯3D国产武侠动作网络游戏



http://www.88joy.com

客服电话:010-51672380/516723 客服邮箱:as#88game.com.cd

战略合作伙伴













北京星空操动科技有限公司 ### :

### service@sunivanteractive.com.cn ###, http://www.sunnyinteractive.com.cn











## 系统静音。信赖

2005年3月26日、北京、"全国超频大赛总决赛"现场。

唯一只有他,选择,MiniTower



在美型的商,和提出了正面的选择

MiniTower

1966 和耐人寻味的抉择。

选择尽在了























采用 ATI Redeon X700 核心态片 核心频率: 425MHz, 並存频率: 850MHz 内建 128bit 128M DDR3 里存, 支持 8 条准绕管隙 内重 1280ft 128M DDR3 量存。支持 5 家温無利 支持 SmartshaderHD、SmoothvislonHD 技术 支持 HYPER ZHD 技术 支持 HDTV 輸出 提供完美的 TV-OUT、DVI、DVI 三头輸出功能 完全支持 DirectX9.0、OpenGL1.5 X700Pro 性能的 X700 实静、高效的专用双热管散热器 完全采用公版 X700Pro 的制造标准



| In the Indian X700 核心芯片 核心频率: 400MHz, 風存频率: 533MHz 内建 128bit 258M DDR2 显存。支持 8 条油染管体 支持 SmartshaderHD、SmoothvisionHD 技术 支持 Smarrandomito、Smoothveconful 安水 支持 HYPER ZHD 技术 支持 HDTV 輸出 提供完美的 TV-OUT、DVI、DVI 三头输出消 完全支持 DirectX9.0、OpenGL1.5 安静、高效的专用家热管+周期输施 128MB 的价格提供 256MB 書量 适合 LCD 时代的双 DVI-I 设计



果用 ATI Radeon X700 核心溶片 核心頻率: 400MHz、显存频率: 533MHz 内藏 128bit 256M DDR2 皇存,支持 8 条液染管线 支持 SmartshaderHD、SmoothvisionHD 技术 支持 HYPER ZHD 技术 支持 HDTV 输出 提供完美的 TV-OUT、DVI、DVI 三头输出动 完全支持 DirectX9.0、OpenGL1.5 支持全新的 PCI Express 皇示施回編集 #28M 的价格 256M 的容量



型用 Aff Radion x/00 核小图片 模心频率: 425MHz. 里存频率: 860MHz 内直 128bit 128M DDR3 里存,支持 8 条准装管棒 支持全新的 PCI Express 显示接口标准 完全采用公版 X700Pro 的制造标准

ACP 第用 All Radeon x700 核心动性 **被心频率: 425MHz, 显存频率: 860MHz** 內藏 128bit 128M DDR3 並存。支持 8 条准除售前 支持 SmartshaderHD、SmoothvielonHD 技术 支持 HYPER ZHD 技术 支持 HDTV 输出 提供完美的 TV-OUT、DVI、DVI 三头输出功能 完全支持 DirectX9.6、OpenGL1.5



**PowerColor** 

TRANSPORTATION OF PERSONS ASSESSMENT

**皇生产品食品登録** - MUS March MANAGEMENT - -

MARKET OF VALUE OF STREET



ATI RADEON X550显卡装备

AT REDECINE

ATT REDEEDING

ATT REDECTION

ATT REDECINE

ATT REDEDINE



视觉无极限



## 915PL NEO-V

775的领航先锋



#### 915PL Affi 915PL NEO-V



- · Namiller 915FL AD AUSTRACTO ASTRACT
- 艾特 LGA 775 製稿 Intel P4® Prescott 使用品
- 支持 FSB 800 MHz
- 2xDIMM. 支持双通道DDR 400
- 1xPCI Express x16 +1xPCI Express x1+1x AGR. 支持PCI Express 总线规格
- · 2xUltra ATA100+4xSATA
- 内置网卡,6声道数字音频, USB2 0





#### 赶紧行动吧!

- 1、6月15日起, 微星915PL NEO-V主板仅售699元, 购买立刻省200元。
- 2、购买后剪下包装盒前端条形码连同我公司发放的 调查问卷寄至我公司上海总部,即有机会全款退 还699元,全国共699名,活动截止 2005年7月31日。
- 3、中奖名单每周在微星中文网上公布。

上海 021-52402018 沈阳 024-23967777 深圳 0755-83991235 北京 010-62638808 成都 028-85232380 南京 025-83607535





活动内容







# 眼制地帶



北京實字之星软件有限公司总代理 **学生,也有主要学区和美丽安全的主要**使为 电 话: 010-82114383(总机) 82110219 (容服) http://www.unistarnet.cn



#### ChinaJoy 世月开展 **健生材化能射期**

第三届中国国际数码互动娱乐产品 及技术应用展览会(英文简称 "ChinaJoy" ) 即将于 2005 年 7 月 21 23日在上海新国际博览中心举行。6 月21日,中华人民共和国新闻出版总署 音像电子和网络出版管理司与上海市人 民政府有关部门在上海联合举行第三届 ChinaJoy 新闻发布会。对展会以及相关配 ※壬齡的第名榜20件 7详细访問

本屬 ChinaJoy 展会的宗旨是,振兴中华民族游戏出版产业,加强中外优秀游戏企业交流与 合作,提倡保护知识产权,促进我国网络游戏和单机版游戏的市场繁荣,推进文化娱乐的多元化 发展,引导广大消费者科学、健康地使用游戏产品,提高中国游戏出版产业在国际竞争中的地位。 其中"健康游戏"是本届展会的 大主题、据组委会介绍、展会期间将激请产业相关政策管理部 门镇导和中外游戏产业协会的代表参加,分析当前游戏产业的现状和前景,并研讨帮助青少年被 除网鄉、健康游戏等重点问题。

音像电子和网络出版管理司寇晓伟副司长在接受本刊记者提问时表示,有关管理部门未来 将联合国内部分厂商,为网络游戏制定一个"疲劳系统"的标准,例如,玩家的游戏时间如果超过 2个小时以上,在经验值获得和升级方面就会受到限制。据窊晓伟剧司长介绍,这一标准将有可

能"强制执行",要求每 款网络游戏都加入类似的"疲劳系统"

本届 ChinaJoy 的展览面积达 2.5 万平米, 现场展示的国内外游戏产品将超过 200 款, 其中 60%的游戏内容还没有推向市场。此外,现场还将展示游戏相关的硬件产品、时尚数码硬件产品、 高端玩具产品、数字家庭娱乐系统等。本届展会的参展高中间,国外公司的数量较去年有所增加, 包括美国艺电、英特尔、索尼、世嘉、光荣、科乐美、史克威尔艾尼克斯、育碧、In-fusio、布卡、CCP、 NCsoft、Wemade、Webzen、Bigworld 和加拿大ATI公司等。

#### 山国公司获得 E3 "属住 SHOW" 契 **创港画个国内职**一

备受关注的 2005 英国 E3 电子娱乐大展于英国时间 5 月 20 日在洛杉矶落幕,来自全球的 500 多套厂商、上千款游戏参加了本次大展。据了解、中国游戏界的代表、阿龙公司旗下的游戏制 作公司——天晴数码娱乐,再度参加了本次 E3 大展,该公司是自 2002 年之后第 4 次参展。本次 天磷数码展位出现在洛杉矶国际会议中心的第一大厅南厅展馆,同展馆的还有微软、EA、UBI Soft、SEGA、NCsoft、Webzen等。 天噴數码作为唯一的中国大陆游戏制作公司进入 E3 主会场, 与国际知名厂商同台竞技。

报美国知名视频游戏电视网 G4 媒体(G4 Media)公布的 E3 民意调查评比结集中、天晴数 码(TQ)的展台获得"最佳 SHOW"奖项。这是 E3 举办 10 年以来,中国游戏开发企业首次获得 这一残孽。"最佳 SHOW" 孳项县 G4 Madia 根据 E3 现场观众对于各个展台的表现做出的评 洗。天暗数码充分利用展位空间,将东西方文化的美巧妙地融合在一起。《征服》等主打产品所独 有的东方神韵,配以每半小时一场由《征服》英文主题曲伴奏的劲歌热舞表演,迅速点燃了观众 的热情,现众情不自禁的禁上展台与天晴的 Show Girls 共舞。台下的观众也兴奋的高呼 "TQ! TO!" "Conquerl Conquerl"。 複合上英国孪生姐妹花身着中式战袍扮演《征服》游戏形象,还有 会下现众事体上的《Conquer》IDGO 刺音、一个个频频心思的环节断定了现众的眼球。

本届 E3 展会网龙天晴为中国游戏开发企业创造了两个第一,第一个进入 E3 主会场,第一 个获得 E3 奖项

E3 主办方在展会期间,分别对参展的优秀游戏进行了推荐。这些被推荐的游戏中包括了法 国 JBI soft 的 (波斯王子 II)、(金刚), 日本万代的(数码宝贝), Square Enix 开发的 (最终幻 想)PSP版,SOE的《无尽的任务》》和天晴数码的《征服》。《征服》是E3展会首次推荐的中 国开发的游戏作品。天晴数码于 2004 年正式在美国市场运营这款游戏,目前,《征服》在美服的 同时在线人数已经突破3万人,而且,这款游戏也相继在日本、中国台湾上市,在全世界拥有三千

万用户 美国华文报纸《世界日报》5月20日在头版显要位置刊登了名为"两岸电玩商家对准美国 市场进军"的报道。报道中、〈世界日报〉对网龙公司和台湾电玩公司两家中国游戏企业进军美 国市场的前景看好。报道中提到,在《征服》这款国产网络游戏的虚幻世界中,持中国古代传统的 十八般兵器打斗,正吸引越来越多老美电玩迷的兴趣。 网龙一年前进军美国,是进军美国市场的 第一家大陆电玩公司,产品目前已被美国电玩送所接受,市场前景非常看好。《世界日报》认为 中国的游戏企业正在不断的壮大、作为美国最大的华文媒体,他们从 E3 现场所感受到的来自中 华民族的优异表现。使他们对中国游戏企业非常有信心。





《完美世界》完美亦菲 "神仙姐姐"代言网络游戏

6月15日,北京完美时空网络技术有限公司在京举办了"完美亦菲 Fiv With Me" (完美世 界》签约刘亦菲形象代言暨媒介拍摄会。完美时空公司董事长池宇峰先生、(完美世界)主要开发 人员及京城众多主流媒体参加了此次拍摄会。

拍摄会还,没开始,会场外就已经围满了闽讯而来的众多玩家和影迷。 修扬婉转的中式音乐号 导媒体记者进入会场。古色古香的节目表演贯穿整个拍摄会,营造了浓厚的中国文化氛围。会上, **京美时空董事长池宇峰先生宣布刘亦菲担任(完美世界)唯一形象代言人,并公布了目前(完美** 世界)的开发进度和测试计划

进入拍摄环节,刘亦菲以游戏角色造型的出场。立刻吸引了会场所有人的目光,掀起了拍摄 会的第 个高潮。应广大玩家和 FANS 们的强烈要求, 刘亦菲为大家现场展示了(完美世界)女

武侠 羽灵两种职业的 Cos 扮相,同时由主持人 向大家介绍两种职业的相关信息。刘亦菲的美 加加上独具特色的服装道具,引起现场观众阵 阵的热烈掌声

会后记者对刘亦菲及也总进行了专访,当可 到为什么选对亦菲作为游戏形象代言人时,池总 表示 邀请刘亦菲担任(完美世界)形象代言人, 除看中她在年轻人中越来越高的人气外,更因为 她曾经扮演的角色和所展现的气质与这款国人 自己开发的创世奇幻网络游戏展现的氛围非常 协调。我们有理由相信, 拍摄会仅仅是双方合作 的成功开如。随着《完美世界》测试的承步展开。 **常艺服是,网络旅游的组合塔服引更多的眼神**。



#### 久游网签约上海幻捕 **潟发行2款国产休闲网游**

久游网6月15日于上海宣布, 已于月初与国内新兴的网络游戏开发商上海约城网络科技有 限公司正式签订独家授权协议,将发行由幻域网络最新开发的2款全3D画面的国产大型休闲 类网络游戏(贪吃宝贝)和《反恐炸弹人》,并全权负责协助幻城网络拓展授权产品的海外市场。

此次签约是久游网除自行研发产品外首次签约代理国产大型休闲类网络游戏,两款产品的 创意独到、制作精美、其综合品质足以与目前占据市场较大份额的韩国产品一较高低,是目前国 内不可多得的国产大型休闲类网络游戏精品。此两款产品的签约将进 步加强久游网休闲美网 络游戏产品线。

#### 

HP 日留宣布跑程即把了业报出一级看性性能的甲啶纳氧用 HP Compan c47100。这款总阶 可赖兹戏型有用台文机则对在第九城市的台(覆盖世界)及布会及高年年元动中宣标。逐频方 3.2G的 PA 处理是5.12MB 内各、100G 碳色、十光阳 F. 发 12BML 图序的图字、用户还可封接触 求 浸污器配,具有相当高的可求 股生。 IP 有学 L. 上表示,将不断加大对同使市场领域的论入力 量1.PP 的目标是成为同性"最影响"或用位数。如何的特别或

#### 游戏籍子与教育强强证明 共推网游与作 EQ2 东方版



在发布会上,双方公布了即将面世的《无尽的任务》东方版》三个产品包 快速体验包(分为 DVD 完整版和 CD 无语音版)、精装超值包CD 无语音版以及起豪华上市限量纪念包。



#### 长规发布首款目巴西斯 直取自动推出。星战转动

6月16日,北京臺灣互动科技有限公司在北京举行媒体见证会、正式发布新用書(混战情學)。萬年弘为水域繁物軍下的教育媒界子公司,主要定位于他基础或申访劫增组服务的开发,和回信。《包拉·维罗·为库韦·本格的政策不得公司和设计 中间 1有是一次再开关、是一致、格满部健康的部分题对大型综合 Q 版网络游戏、卷于 2004 年夺得香港勒娱乐出出人发游戏 报别分债高录誉——最近计算加游戏的长大笑,并已在日本、中国合忠、韩国、越南、印尼等 / 个国家和地区被接收已运营。

媒体见面会上,天朝数码与网龙(中国)共同授权募联互动为(壁战情僚)中国大陆地区唯一合法代理运营商,嘉联互动则表示将尽力做好这款优秀的网络游戏的运营工作。

- 裏菜 电动态经增行 (1)的生物的媒体/增加 / 2~4的定位和发展促进,他表示将接近心可以要 即10.特势力,使自然情象) 走力。2000年 电压滞 网络珍德人,为或政策或等处经标准量的经验 体验。- 化维度率明核混合有限公司等自信经理其少世纪练了见遗态,并对《 促战情象》的主意 李子基基。《经营和国内和公司等自信经理其少世纪练了见遗态,并对《 促战情象》的主意 之一。- 长城京都的接入业务运营上级比较稳定,进军数字域乐产是显示超级,是中国表示。在 《 但战情像》的企图:- 长城市都存在空间接到的接接条是充力的实势。

《星战情彙》以玩家的交流互动和团队特性为特色,除了工会、组队、好友、聊天等游戏交流 是政情报外,还拥有了也游众中军见的超级 AVATAR 系统, 机器人坚确系统和专项管创的机器人 合体系统。赢取互动计划在6月底进行游戏的的部署议,月列班语行公别。



#### 维护社会进步活力 StarForce 台篇景后期前



#### 太乐树宫校 昭章大寶正式启动

太乐网 2005 北京高校全民職状 大寮局の設立代量撤貨販货会,干6 月29日在土野井人協店落下礦高。 约 馬磅松、热情信等各部份里前末途 69、马碲松、热情信等各部份里前末途 64、现场体验了太守明录化数型负责列 形型场标图。太下网总经理旅传像了新级 形主持。太下网总经理旅传像了新级 生代表共同员动了"2005 北京高校 生代表共同员动了"2005 北京高校

#### 一样的天空 不一样的"影虹"

作为中国最大的互动娱乐传播企业、给广大用户更好的服务一直是盛大网络的宗旨。果承严 運、真或《创新的服务精神。今年5月盛大推出了整合"参红客服"旗下各项服务资源的客服门 产——强大彩虹线—客服门户同站(www.sdch.com.cn],用干进一步提升用户体验,为用户提供使完全的客户服务。

第的進大形質客面门戶門結果用了國際领先的Pottat 技术,可以让用戶享要一站式的服务。 即因能了指出电话、论坛 邮件,传真,同对自助,现场接待,但访关特等上特性此彩虹重势内容 水、压耐度/所身上及照相关的FOL的国施房来,密码规划等据多,未来开始出客户帐号 助查员,则设备前问题进度等部心功能。不久用户控可以个性化定制网站内容,通过一次配号认 运输解析技能的影響发展等相似的存储率。



#### "感觉 PS 的感觉" PlayStation2 试玩摸战活动

六 前后, 索尼公司在上海虹桥上海城中底 举行了"感觉 PS 的感觉" PlayStation2 试玩挑战 活动。6月1日的"儿童节"专场进行了《爱淘 儿》(EyeToy: Play)大比拼,大大小小的孩子们 玩得不亦乐乎。爸爸妈妈们带着宝宝全家一起手 舞足蹈, 抛开烦恼, 分享快乐, 尽情体感《爱淘儿》 带来的兴奋。随后几天也进行了最新上市 2004 年唯一官方授权的 F1 赛车游戏 (F1 04) 周未大 挑战,还有以亚州冠军联赛为舞台的(实况足球 胜利十一人8亚洲冠军联赛>重演了 场场热火 朝天的中超比赛,让人惊喜的是,不仅仅是菜单, 连解说都是全中文的,加上细腻逼真的操作和最 多八人同时分享的模式确是让"实况迷"们过了 把足球瘾。另外特地为 MM 开设的美眉 (龙珠 二世2》大挑战,冠军奖品是令人心动的聚量版 PayStation2银制手链。〈龙珠二世2〉忠实于原 作(七龙珠)漫画,让无数龙珠迷们热血沸腾,再 敞"龙珠"热潮。在这里,游戏早已不只是男孩们 的专利,女孩们也在这里找到了自己喜欢的游戏!

PlayStation2作为全球最普及的家用电视游戏机,截至2005年6月,主机全球出货量已突破 9000万合。作为需尼公司众多先进科技产品融的一员。PS2将专用游戏软件、电影和音乐融为一体,引领家庭进入从未体验的娱乐新世界。





#### 交大品立与新浪合作 共最倡导"健康园游"

唯一荣获"中国警名商标"的保健品牌上海交大昂立与新沒首度合作。于5月18日在上海 徐家汇美罗城举行了"温略的苏醒、明视的未临"大型新闻安布会。积极语号"健康网游"新版 念·祝英国用区的健康问题是1日程。

△新開知、毛際、建始使用电脑外人体有不必影响。目前度即将尺人数上超过 1亿,其中游戏 无索超过 2000 万。他新发起次推出的《天堂 L 三金·黑电方器》,给更多的同民市来了时尚与国的 游戏林稳。 为 7倍 500 万(天堂 L) 3家和十万周任一个像色健康向局格伊耳里,让更多多人关 注和「解键修理用网络、健康游戏的理会。文大局立布斯沒当在次方进行实验性全分的综合化。打造 小如果、个健康的状态的概念会成绩。

在发布金上,交大昂立推出了网络健康专业产品昂立明视股票。它经国家权威机构检测认证 及四年实践检验,独身、"允福别、抗康劳、改善规力" — 人力能、填补了我国网络健康产品的空白、 是 2004 年度业企中国体育代表到等一股 八程护专用产品。

#### 谱谱键尔北克体验即旧成立

继在广州、武汉、南京、济南等城市成立体验中心后, 森海寨不及其品牌国内任理校三园际,千6月18日上午 口时在北京中长村假电子被成立全园量大的海海塞尔 体验中心、军此,音乐发烧玄阶了可以在体验中心详细了 精、过听森海寨尔全原列北利之外,并能且附价值人民币 199999 元勋条册车机(全块展集300付)。



#### 首届数字出版博览会 7 月亮朝北京 西新塔方较大化重

为进一步推动我国数字出版产业的健康发展,向公众和行业传送最新产业政策动向,新闻出版总署本于7月8日至10日举行"首届中国数字出版调览会"。

数字出版量当今世界高速发展的明阳产选、目前、全整数字均异产业活增长票为33%以上、 全级。使用电弧的房户连生大幅增加、截止到、2004年度、共同上向计算机达到 3000 万台以 上,河民度量超过 5000万。同时,各种可以主观,或或或听收率的手持论备也颇承越多,如此 之次的市场间隔到了 许多少世投入数学出版产业,按如废产每年大约同世 5000 多种数字出版产品,其中解发光学、学术者作例用最次是安全出版中占据数大比重。

但裁产业发展而言,数字出版在我国的曲能一系列瓶颈问题等待解决。最为引人关注的包括 网络传播中的成权保护, 技术费惠的有效整合, 网上支村的安全性等等。这些热点话题都符在 "着届中国整个股票搬卖"。生重点辩讨定法



#### 斯爾 2006 GAME FACE 电子受技大意語展

6月21日,共有4支代表队参加了在 社 京 歷 美 個 际 影 城 举 行 的 华 城 经2005GAMF EACE 电子度技术张 (反思 精美 起源)的总决赛,经过则场进行的 比赛,摄信来自北京航空航天大学的长工 代表队以 33 10的微弱优势。由于 26 至 5 汉的 PANDORA 代表队,夺取了当届华政 2005GAME FACE 电子费技术等的逻军。

#### 赛字之星热心公益事业 斯勒希望小学日前委员

在"弁" 国际儿童 印及个有惠、约纪念 节 日里,由离名荔欢公司赛卡之星捐即的残恶必适 田县 甲镍杨级头付希腊 "今数字梯"。1 改豪基 动工、这是国内高欢公司相创的领 "中国赛中发脱蒸金会公司相创的等 干等迟醒集、陕西省青螯会秘书长、蓝田县委的、 管导和赛士是公司的代数一起出席了展基督仪太远



提介相,这所"寰宇之星希望,1举"的新校将会有提有两层的数学模一栋,层的宿舍办公 接以及婚助用房两体,成为一在图域。几楼、数学辅助功德芳全的小学,全都工程将在 2005 年冬 季約完工。在学校基础设施通设完成后,寰宇之里还将继续向学校的孩子们拥助课桌椅、数学用 具、文体用品格、帮助这个贫穷山村的 200 多名条子完成他们的学业。



. 22

#### 梅捷与商科拼手 包付中国内型主転币场

6月15日,梅捷和商料集团在北京翠宫 饭会",这是一次典型的资本运作与产品运作 的强强结合,未来梅捷和商料集团,将会迎来 一个崭新的辉煌时代,梅捷主城将会因此次 的联合两群观雕像。



#### 

#### 《手足兄弟连,进军30高地》即将上市

继《使命召唤》、《非洲雄狮》、《太平洋飞将》等二战名作之后,再碧软件又将在中国推出向 二战两士致敬的《手足兄弟连 进军30 高地》(Brothers in Arms: Road to Hill 30 )。

(平足兄弟连 遊軍30 演略)取材于真实的二战历史,描述了盟军诺曼取侵就之后,中士 Matt Baker 在遊泉动桌的欧湖大陆上,带第13 名成士用自己的身缘初于中的战器,背贴管房和 经的两个现在处的数据传动社园重复但则形成人政策, 长之 20 盘然,海水及程中, 认享为为海棠的 Matt Baker 需要把数只必购到的现在分之具有似年力的小分队、酱出色的战斗技术和影響取得 新紅

(千足足暴速 进軍 03 無約 ) 同时具有 FP A A 投機测定的特性,是迄今入业量能真实缺 过效性直线运程的测速,提而了实际的暴推等及短距点 A 种权、有效、部还实可保障到 1944年6月6日。这一切都是依靠对话要度改适的书案,法国上空的历史照片和美国国家村案 馆上百箱商料、社会育器按计工作人员的企画是重成的。(千足足無定 进军 30 满地) 在国外 取得下于大的成功,并成为了高程除性及业上最为格别的企

#### 卓奥科技正式代理运营《少輔传奇》

2005年5月27日下午,大道車與科技有限公司在北京開資酒店召开了公司成立整大道車 與科技与台灣玩戲等的新闻发布会,正式都布大连申展成立,并代理运营大思同特差双(少林传 奇)。至此,从去年年中便在游戏介中小楼。时的(少琳传奇)代理争夺一幕,终于花落幸爽,从 而他每17年上上省的第二条则常再求成为。



## 《30 西游》进入公测阶段 神趣游戏面纱即将揭开

所發一名多數則。这對學問者職務第30個形式水的區內所執款《30 函数》,與于千9 月 但自立出也有限數據水會。德德·达人所賴的股份。 20 面影》是由即今與特勢使中央開發提中心。 中机电缆者有限心。1下重加。成康人与动物和地位有限公司。可可能为开发,以中区含身名豪(20 新沙)於编宗系。由于开发金(海政政政府),统持《西拉生等的政治官器。1、元素等等 領驗政权等,因而按立數論會逐門條分特徵。加今,海或终于进入了公开测试阶段,相信它也将 均量10年末年人不同關政法學。

发布会上,因中央网络游仓中心主任 管东第、中机电投资有限公司 署平行 是,中国青少年网络游戏协会副秘书长中 青河总裁欧阳岛旭,平时电免费有限公司 处程理郑平明,分别就支持图等等等 后。(3D 四游为双兆条代金、交號也读 及了自己对王网络旅戏的感受,并现场演 项了游戏的主题生的长。

团中央网络影投中心和庸人互动表 不,他们将继续合作开发适合青少年娱乐 的网络游戏产品,下 部爱国主义题材的 原包网络游戏产品已经开始了文寨策型, 预计将于年度与广大游戏爱好者见面。



#### **園泉武士联手三大芝ボ団体** 联袂演绎《直封神ラ天尊物麿》

(真封神之天尊完魔)是上海米果在核公司團妻武士游戏开发工作室 50 多位游戏制作精 项,扬时24 个月,長遊 2000 万人民币稀心铸破的明守30 足被阿游宋篇。游戏采用京喻户暖的 中国占典名着《封神演义》方故事背景,围绕南周两大阵置彼此对峙,长达数年的明争鼎斗,从中 衍生出为属两大阵置给阮家之间的游戏国征及出大型国战聚论。

见面会上、(真對等)人大艺术团体中的三大艺术团体、演奏游戏主题曲(人向题核)的上海 交際日和、思续风情、游戏配序小/加龙龙、游师随美、布以前曲的沟幕先生 —— 是相、图集主 相《高效的技术录》,是揭稿不知。(真對等)的第一大艺术团标入化学心会于众人(崇誉 特)实力运筹到新传算含令安嘉安震颤不止。2005年、邀请活力的夏天、以(真似中)为代表的 用限期深必受验性观察等的解析。





#### 光华光通携手打造网络游戏安全护盾

上常日月年华开发推出的《北华底观春》次任,是日尚印内地——弘江淮钦江省的《秦教代 《华华辰南高》可以徵录 16万种病毒。但因 4万余种木马和亚奇程序,同时对 斯技资源与用非常 低,不舍食時頃聚在游戏台的追衷。日前片华灰场南敦作已经在光通的成像 (WANKU) 1高级正式 在现售。通过5万也月隔景。 汉家就可以享受到《光华反病者》,提供的强大在他的华系被以及 各种企业的安全规模。

光通希望通过与光华软件的合作,来解決目前游戏隊号頻繁被盗的问题。光通所代理的〈传奇及是目的国内最为流行的网络游戏之一,种对〈传奇3〉的盗号程序和末马程序也提出》尽, 将通的实际部门一直奔着很大的压力。

#### 动感《倚天 11》原卷今夏

6月7日中午12 00、〈倚天 I 〉完美更新升级完成、全新的高级武器装备、终极至等 BOSS 与全国玩家们正式见面,如今大部分玩家已经投入到与 BOSS 的拼搏与奋战之中

可可, A.G. 开始, あるべき。 かっているが、またながた。 一切では、A.G. 月代 山内 できまった。 から 径径 休息 であった。 から 径径 休息 であった。 から できまった。 から できまった。 できままった。 できまった。 できまた。 できまった。 できまった。 できまった。 できまた。 できた。 できたまた。 できたまた。 できたまた。 できた。 できたまた。 できた。 できた。 できたまた。 できたまた。 できたまた



#### 全球第一款 滑动式指纹鼠标上市

#### 阿里斯斯扎曼學畫 空中阿樂蘭《夺宝中华》游戏玩家



#### 在客方闭缝电影 考技天驹方向盘由国 上市

E月6日、罗松等而正设向中国各级指出为 P52 设计分为生物效力均量— 越沿入西疆 未算 Dromp Grome Pol。这是要发生为 Polyphorn D polad 公司商率 车轮游戏 (集节支援等 N ) Grom Tursmod 4 调心设计, 通金设置— 当成员主要发生 医支撑性 网络克尔特拉卡特维动力的 900 保持和强度的 DAS 内面包。自2000年 12 月在日本市品最近以来,是中一起对于人工会办 市场明本企新程度、施健设产品以 1909 元间的价值中语正式上市。未始向电风程序设计可模型 到是一场要的调度保险的运动。

#### 超级 DGE 打造 PF5 Extreme 巨舰 精英与 Intel 同步发布 945 系列主航



#### 野蝗間引擎村雪宮室 精英 PT880 Pro-A 支持 PCI-E 和 AGP

#### XGI 绘虹 V3 显卡特惠计划

#### 艾尔莎影雷者 A660 白金版暑期上市

针对期限有关的基则限时间的。 2次字 ELSA 漢子 ACP 总址的影響,ABBO 白金魚全面 上市,与空的场景者 ABBO 10程程序 ABBO 10年间,在BBO 10年间,由BBO 1

#### 100% 山奘! 献宝 16×DVDR 镁大礼

脂瘤 16-DVDR 总是中仍不抵抗-和量产增展的完全方式,还日散发第一亿果媒体总换成 定为国内用户增出了约 25 片布丁硝酸产品。魏翟这种更加股济的 25 片包球作性,为是一步加 快 16-DVDR 均等及分位。此次相位的航空 25 片梁 16-DVDR 有片平均零售价仅为5 元左右, 为此合本次 26 片层像例识。此定与其因内然代抗宣誓—品制管了中发等高达 100%的考定。 35 年、报至 8 月 31 日,用户条件包收套符合核医检解机(MV 可能提合+的含物发高。

元於元从 >就开炉为这份 I 作 1 做准备,他的'准备' 适玩游戏 玩很多 很多游戏: 在省营的时候,他把事余时 间都花在了玩 Xbox 和 PS 游戏上。他 第 " X控制 "暗影" 无人战机 (Shadow UAV, 时, 感觉操作方式和游戏很相 似。'你盯着屏幕,你让它向左翻转,心 就全向人翻转,1公简单。"克拉克说。 "不过这些竟不是游戏,你得我小儿

点。如果你毁了一架,就得去成血液体 点。如来协致」 "%; 机门。 了。'他的意思是去做体检

-约尔·克拉克的工作是操控无人驾驶飞机, 他和其他 224 名 军人和预备军人一起,在美国亚利桑那州有着 125 年历史的华楚 卡堡(Huachuca)军事基地、接受国防部的训练、克拉克调侃说 操控无人驾驶飞机和他以前玩游戏一样简单。

他们说,魔鬼有着世上最动听的声音,如今魔鬼把游戏市场 也占领了。从《毁灭战上》恶魔般的暴力到《生化危机》险恶的气 泵,今天大多数成功的游戏都在极力鼓吹骤暗世界。现在终于有 批信奉基督教的游戏开发者站了出来。41 9 年 7 元 7 元 7 元 7 元 8 平 牧师是这次任务的领导者,他说:'我从《乒乓》和"吃(5)了(价)与 代开始就一直是个玩家,不过随着游戏内容越来逃平产,找引力 人们从教堂回家后紧接着又去玩《毁灭战士》:汉、市中之地 的 1.为惩到很矛盾。简单地禁止孩子接触游戏是没有用的。我们必 每户发出更高品质的替代品,既给他们以游戏的刺激,又让他们 感受到基督教义的价值,没有任何暴力和性的内容。

-巴格里牧师今年年初创建了"基督教将戏开发者基金会" (Christian Game Developers Foundation), 立志于开发基督教碑 戏,让孩子们远离主流的暴力色情游戏。巴格里同时也是 N'Lightning 游戏公司的首席执行官,该公司已经开发了两款将 戏——《噩梦乍现: 骑士的召唤》(Ominous Horizons: A Paladin s Calling)和《入教者》(Catechumen)。

"婴儿被丢弃在 垃,独自哭喊: 因缺乏睡眠而陷入疯狂的 男孩威胁将要自杀:美端的婚姻受到孤独的闲扰。 32 31 世纪的又一场社会剧歌的悲剧? 不,他们是美国最新的社会温 接--电子游戏成稳症的受害者。"

--伊朗广播新闻(Iran Broadcast News)的一篇题为"游戏主 机大战的第一批受害者"的报道,将 PS3 和 Xbox360 称为索尼和 微软为社会准备的"新一代武器"

"该组织将包括 34 名成员,目前准备启动的项目包括已在

其他各国状型人。约切被和齐枚、品、如 高达"和"山袋怪 另 , 1 如是希望"11 本的拉锡埃加斯"

日本首相小泉純一路所在的自由民主党为了加强日本 本土娱乐产品对他遇的输出 准备组建两个机构 其中之一 善重于对外宣传日本的武太,另一个则着力于将日本的功度 和游戏等娱乐内容拉向世界。



"鬼些对某款游戏的内容 过达就所收, 奥然他们承认了 达 点,我们对十四门未止 起分子游戏们乐趣, 也就不会 感到惊讶 我们几在与更多的 孔区和政务首脑父亲, 我1,发 B. 并签为名 解以证证证的

唯 连合、教是通过和一批,并派战的允二报道。这句子我1,来 设算本了11公,在司子整个 4,来总是是作本公约的事情。" Roughter 首席扶付官特里 多诺万首次正面回应来自政 客, 字者和又人的对于《失益辩车手》的斥责之声

"我们走点。"个畸形的时代。人们面对面面所发中的 "好"必殊人。成为了的关系模型,餐动力。看看今人几 (Aladden 權權時 系列,人生都有名 '明,这有1去直像电 我直播的, 南京, "我们从户人是科学了此什么"每人我们,从 

Number , Now 公司自由人本森 鲁特科击次世代主机过 于追求强大的规能和华莉的画面 千认为这会造成群政开发 成本的大幅提升 全游设开发者的处境每况会下 Natights Doe 公司是《古卷报》等将戏的条作者

"这样 表, 玩家就, 认体验到股食可卡切书告处, 向无 为相心真有上榜、体力 打、是发生在游戏与是振频者干 西班牙一家名叫 [ALA[](高級成複古冊)的公司宣称 以四年時间和 钙万級元研支出了一套用于预防青少年吸食 喜品的游戏 这是一款學托瓷速将戏 玩家可以在参加赛车 竹选塔"不观食毒品"或"吸食毒品" 如果选择"吸食毒 品",玩家在起始阶段会拍焊滚好 但为嘉德慢慢更大时,他 门的技能观会消失,心质依靠不断地增加毒品的吸食量和吸 会领車才能推持下去 最后不得不中上此事

DODO TIE 索尼电脑娱乐公司宣布, 截至6月2日,PS2游戏机 的全球累11 销 + 已超过 +0.00 万台。P\$2 1 2000 年 3 月 + 日存日本发售, 索尼预测其生命周期内的总销量可达到 1.2亿元, 古色电景 四之今为1. 的全球销量为, 亿台。游 或软件方面,PS2 平台, 已发售 50m 多款游戏, 预计累计 销量可达×亿套。目前 Xbox 的全球销量约为 2,00 万台, NGC & INDI FICT 6.

在人堂公司官布,截至3月31日,《1. 袋怪物》 Posemon 系列的全球销售已经交破1亿套 其中"大红 版"和"叶绿版"GBA 游戏其传礼, out 力套, 成为任天堂 有更以来最畅销的游戏之一。《小袋怪物》的记录仪次十 任天金第一销量的"马里奥"系列。"马里奥"系列。在全 球销化、181、记食、其中家具 1 机 上角销量为 5948 万 套,掌机上的镇平为 2 69 亿套 "人舍啊"系列的销量 (15.第 , 五个球输量与4651 万仓、"赛示达"系列排在 第四,全球销量 4633 力套。

29.3 万台 6月1日,南梦宫以"包业50周年了! 全体员丁大集 小钳的表结,有梦《优畅储游戏《太假丛人》也《伊华 

日本知名游戏杂心《Fami 通》周刊公布了针对次世 1、1 8、沙司查兰果 周查汇图包括游戏开发商、零售商和 普通玩家 对了"喝款"就会, 7据上版"、绝大的分分件 例支持 1953, 支持率 自己 87%、 自玩家超过额 3 。 任人學 们"革命" 机、支持专力的 中 年 机最助待化游 收,今年目依,久选择了《今全教备4》、《巷,4》和《杭,花 成 下达,几水电水次选择,"《最终公想》》、《介金装备49和下 1、《江 赛年》、



#### PC Gamer 《文明IV》

#### ( Sid Meier's Civilization IV )

见证"文明"的复苏。电脑游戏史上最负盛 誊的策略游戏以全新的引擎和全新的特性,回到 了玩家面前。席德·梅尔将让你能够更轻松地打 造属于自己的宗教国家和历史伟人,他向我们揭 示了"文明"的起源,又向我们指明了"文明"的



#### Computer Gaming World 《罪恶都市》 (City of Villains)

图入17. 了能起来 NCSoft 的现场方式 英 连数市 的这句读集,这一点了。正时,现在已经手展了"飞"数,将与称各位可证明一点招 图的中等人名,中还有看话还可用,的恶人是 思图来的, 恶人们多便增加英雄。"对抗



#### Electronic Gaming Monthly Xbox 360

新一轮的主机大战即将打响,各位的钱包想心 又开始吃紧了吧。我们会让大家先过过干瘾、参观 下 Xbox 360 的學秘, 以及 Xbox 360 上最值得期 待的一款游戏──《完美黑暗 Zero》(Perfect Dark Zero)。当然,别忘了还有《雷神之槌 IV》、《使命召 质 2》、《Madden 橄榄球 2006》和《极品飞车 最 高頭鋁》等 18款 Xbox 360 游戏的介绍。

## "飚车"上海

海被称为"中国的赛车之都",FI一级方程式、V8 房车等赛事相 继进驻:海,点燃了国人对赛车的狂热。另一方面,上海本身也 拥有大批杆熟的车迷和先进的汽车改装技术,可以说是继香港 之后,国内寨车运动发展最为讯猛的一座城市。

如今,上海天纵网络即将为所有《飚车》玩家带来全新的上海地图, 让大家有机会能够驾车在上海这座长都市内狂飓。作为首款实景网络赛 车游戏、(福车)中的街道印建筑物都是真实存在的,例如业已开放的汉 城地图,即将完工的上海地图,以及传闻中的北京地图。从韩国的帝王之 地肯瓦合到上海的标志性建筑实为即珠,从汉城的君悦酒店到上海的会 放大厦,从古老的光化门到同样古老的豫团……继拿一下在南京路或世 纪大道上狂飙的感觉吧。那种疯狂而亲初的感觉。

我们采访了上海地图的两位韩方开发人员——企划金学珍和美术部 部长李勇艰、让我们呼吁他们在制作过程中经历了哪些有趣的故事,再一 起来欣赏一下即将出现在游戏中的上海的知名建筑物,看看它们和现实 中的难样你會做不像。













家:最初是怎么想到要制作上海地图的?制作过程大致是怎样的?

答 最早提到要制作上海地图的时候,我们很兴奋。上海这个城市给 我们留下的印象是很漂亮、很干净,既有外滩那样美丽的风景,也有风情 万种的建筑群。我们觉得把这些最色做到游戏中是 件非常有趣的事情。

为了制作上海地图我们专报任到了上海,但来了之后的第一个感受 是"克黄了"。我们被诉许多多有特色的建筑和高與路包围在中间,我们 狠丧地问自己。我们能做得出来吗。"怎样才能合理地把这么多复杂的 建筑的高與路放车高水里~怎样才能跃止玩家欣赛到如此丰富的景色,又 能保证游戏的趣味性"这些问题且我们很苦恼。但最终的结论只有一个 "豁出去了,努力吧

我们首先花了大量时间去掌握上海特有的建筑风格和环境氛围,然 后以那些认为可以让玩家感头握的遗离和建筑为中心,开始设计上海地 图。设计完地图后,我们开始了漫长的照相和摄影过程。那段时间我们昼 夜泡在上海城里,收集各种尊要的数据,走了很多路,走到双腿发痒,也坐 了很久的出租车。这个过程是量艰苦的。

结束摄影后,我们对元素进行分类工作,看着一大堆的套材进行编辑,掌握各个地区的特征,然后进行总括性的讨论。接下来就是制作详细的计划表,按照计划投入到实际的制作之中。

家:是否完全复制了上海市的地图?

答 我们只是把上海市最具代表性的部分放了进去。当然,最能凸显上海的方式是把整个上海地图都截到游戏中,但这样做并不现实,因为会造成游戏的数据置猛兽。这不仅会影响制作周期,更重要的是会对游戏的正常运行造成影响。赛车游戏最重要的就是速度,如果车辆发挥不出速度 麽的话,反而爱快。所以我们只能进行合理的省略,这是关键,也需要靠技术和经验。

家:在上海遇到了哪些印象比较深刻的事,困难的或有趣的?

答。很多困难和艰辛。就像上面说的那样,对于"怎么做"这个问题有过很大的苦恼,还有就是拍摄的时候时常下啊,不得不中断拍摄,而那时候时间已经很不足了。一行人走散而在上海街头像无头苍蝇一样乱逐、高兴路太高而没有办法正确拍到建筑的问题也都遇到过,抬腾的时候还发生过突然有警察走过来,对我们说"在干吗"走,到警察局去 趣。"的事情。

当然,有趣的事情也常常发生在我们身上,例如在外滩拍摄的时候, 不知是游客还是当地人,走过来问我们拍一张照片多少钱,把我们当成了 专门给游客拍照的。当时真是不知所措,感到有些哭笑不得。

虽然当时的过程非常辛苦,但现在想想觉得都是很美好的回忆。

家:上海地图什么时候能够开放?是否还会制作其它城市的实景赛道?

答 因为上海地图很庞大,所以收尾工作也很复杂。我们的目标是赶在今年夏天的时候完成,希望大家能喜欢游戏中的上海。



## 往事并不如烟

讲述街机的故事

梦是《铁拳 5》的好手,那天下午,他带我去上海颇负盛名的卢宫 街机厅体验《铁拳5》街机版。卢宫全称"卢湾工人文化宫",是 一家已成规模的私营街机厅。这里的机器更新速度快,每个游戏 币只要 0.5 元,比世嘉、南梦宫便宜 半。更重要的是,这里高手如云。

在《铁拳5》前坐下,原本有些微散的他仿佛变了一个人。凌晓雨、风 间飞鸟、斯蒂芬·福克斯、李超狼、JACK-5、木头人、熊猫····无梦化身成 游戏中的角色,拳脚翻飞,使出各种优美而致命的动作。旁边围了不少观

对面的机器来了一个挑战者,十几局下来,无梦胜少负多。对手是一 名上班族,公文包放在旁边的椅子上,人懒懒地斜倚着。无论输赢都面无 表情,只有手指时快时慢地敲击着。获胜后,他会拿起水瓶喝一口,然后慢 慢地拧上瓶盖。输了后,他就从口袋里掏出游戏币塞入,动作同样很轻很 慢,好像做着一件不相干的事情。

无梦那边还是充满激情,时而摇头叹息,时而两眼放光,时而拍击台 面,时而一声大吼。乘对局间隙,我问了无梦一些问题,他虽然礼貌地转过 头来回答,但神情已有些恍惚,脑海里一定还在想着刚才的对局。

游戏币很快就用完了,无梦站起身,笑着对我说:"我一直都是用 PS2 练 (铁拳 5), 用惯了手柄, 现在反而不习惯摇杆了。很多招都发不出 来、只能干着急。

## 曾经沧海难为水

-上海街机市场的变迁

街机游戏在国内已有二十多年的历史,它曾孕育了中国最早的一批 玩家。这批玩家今天已成长为社会的中坚阶层,他们目睹过单机游戏的十 年兴衰,见证了网络游戏的狂飙猛进。他们中的大部分或许因为工作和生 活的双重压力已经放弃了游戏,但却永远不会忘记曾经引领他们步入神 奇的游戏世界的那些古老机器。

街机时代已离我们远去,许多年后,当人们兴致勃勃地谈论新一代主 机大战,资论最热门的单机游戏、网络游戏时,街机游戏或许会被彻底遗 忘。乘现在还残存着些许记忆的痕迹,让我们重温一下那段单纯的岁月。

#### ▲欢乐时光

上海南梦宫营业部的杨融二十多年前就开始玩街机,那时上海的街 机还很少,主要摆放在一些公园和科技馆里,作为一种新潮的高科技设备 向游客展示,游戏也只有两款——(太空入侵者)(Space Invader)和





南梦宫八佰伴店

(吃豆子)(Pac-man)。玩街机虽然不收钱,但需要排队,杨融常常是刚 从前面下来,回过头又排在了队伍后面。

上世纪八十年代中期,上海的少年宫和文化馆陆续出现座式街机,并 对外营业,街机在中国开始由高科技产品逐渐成为大众的娱乐项目。之后 的三四年里,上海的街机市场迅速升温,路边的私营游戏厅如雨后春笋般 冒了出来。"极盛时本市几乎所有电影院、区县文化馆、街道文化站甚至 图书馆都开设了街机厅,还有无数个体承包的街机厅星罗棋布于区县各 地,而玩家主要以大中小学生、社会蓝领青年和无业人员为主,情况比较 复杂,打架斗殴等现象不绝,个别街机厅还设置赌博色情等内容的街机游 戏,对青少年造成了不良影响。"这是(上海游戏产业咨询报告 2004)中 对当时上海街机产业的一段描述,也是中国街机业的一个缩影。

回忆起那段时光,杨融显得很兴奋"那时候几乎每家影院都会摆上 五六台街机,大家玩得很疯狂。(怒)、(街霸1)、(街头争霸)、(脱狱)、 (魂斗罗)……虽然红白机上也有(魂斗罗),但一盘卡要50多块钱,算 来也是笔很大的开销,街机按次数收费反而显得便宜。这和九十年代网吧 在国内流行起来的道理是一样的。

和早期的网吧一样,最初的街机厅大多空间狭小,光线昏暗,声音嘈 杂,烟雾弥漫。摆放的机器也是按键不全,很多人玩《街霸》甚至根本不知 道用脚。但街机的画面、音乐比当时的家用机出色很多,玩清版动作游戏 如《快打旋风》、《恐龙猎人》、《吞食天地》和《忍者神龟》时多人相互配 合的乐趣,也是家用机所缺乏的。

#### ▲新天地

1993年,南梦宫成立上海南梦宫有限公司,6月8日,其在中国大陆 的第一家街机娱乐中心于今天上海大剧院所在地正式开张。1994年2 月,世嘉在北京成立世嘉华瀚文化娱乐有限公司,主营"电子游艺场所"。 日本街机市场的两大巨头几乎同时进入中国市场,一南一北相互对峙,这 也宣告了中国的街机市场将由此进入一个新的阶段。

与以往的私营街机厅不同, 南梦宫与世嘉将消费人群明确地定位于 大众用户,它们采用整洁有序的店面、高档的机器设备和规范化的服务体

系来获得大众对街机的认可。初进入时,两家公司将价格定在2元/市。 尽管三年后先后将价格调低至1元/币,仍大大高于私营街机厅01元-0.2元/币的价格,价格方面两家日本公司可谓毫无优势。但它们一改私 营街机厅环境差、管理差、经营差的问题,从游戏内容到店内布置,突出健 康的主题——室内场地开阔,光线充足,既有(街霸)、《侍魂》等传统街 机,也有(梦游美国)等大型模拟机;每个机台都擦得干干净净,按键是全 的,有问题的机台会得到迅速修理,玩家的问题可以立刻得到解答:加之 选址大多在人流量大的地方,因此尽管价格高昂,这些街机厅还是取得了 不错的业绩。当时上海欧西路上的一家店面每天的营业额在2万元人民 币左右,市场之火爆可见一斑。

世嘉设在上海的第一家店位于上海食品一店的二楼,面积500多平 米,共90多台机器 -八台全新的(梦游美国)-字排开,50寸的屏幕, 上方安有摄像头,观众可以看到玩家驾驶时的面部表情, (VR 战士 2) 画 面出众,逐行扫描,没有马赛克,动作自然流畅;《Outrun》虽然画面一般, 但八台街机联网的特性还是吸引了不少玩家。该店店长回忆说:"那时生 意真是很好,整个店挤满了人,全天都没有空闲,连和尚都进来看热闹。

与此同时,3D 的概念也被这些外资街机厅率先引入。除了世裏的 (VR 战士)外,南梦宫的大型筐体太空射击游戏(Star Blade) 甫一亮相, 便引起玩家的惊叹。现在看来, (Star Blade)的画面并不算很好, 只有光 秃秃的多边体,没有贴面,但它的立体感和动感还是给玩家带来了前所未 有的感官冲击,让人觉得仿佛是在亲历一场激烈的太空大战。

外资街机厅的出现,为中国的街机市场带来了新的经营管理理念,令 公众对街机游戏有了新的认识。在它们的引导下,中国的街机市场逐步走向 鼎盛。1996年上海某家电城曾举办过一场街机展,当时共有(街霸 Zero) 和(恶魔战士)等近百台街机参展,占据了一整层楼面,场面蔚为壮观。

#### ▲急转直下

2000年7月,上海电视台播出了一则关于"上海市政府作出整顿娱 乐业的决定"的新闻,由此拉开了上海街机市场的整顿风暴。这场风暴令 作为国内领头羊的上海街机业遭受重创。一直以来开放而自由的街机市 场中此一蹶不振。

上海市政府的这一整顿决定是响应中央的号召。两个月前,《光明日 报》发表题为(电脑游戏 瞄准孩子的"电子海洛因")的文章,掀起了对 包括街机在内的游戏大批判运动。次月,国务院办公厅转发了文化部、国 家经贸委、公安部、信息产业部、外经贸部、海关总署、工商局等部门(关 于开展电子游戏经营场所专项治理的意见》(国办发[2000]44号,以下简 称(意见)),对全国的街机业进行整顿和限制。根据(意见),2000年7、 8、9三个月,文化部等七部委将通过从严治理,取缔非法经营和严重违规 经营的电子游戏经营场所,明确电子游戏经营场所应具备的条件,大力压 缩经营场所的数量,切实加强监督管理,严格实行电子游戏经营场所的依 法规范经营。并且,各地立即停止审批新的电子游戏经营场所,也不得审 批现有的电子游戏经营场所增添或更新任何类型的电子游戏设备。

这意味着,无论街机厅还是街机游戏,都面临着只出不进的严厉管 制,街机市场的大幅萎缩已成必然之势。事实上在此之前,街机业已经呈 现疲软之态,随着家用机和电脑普及率的提高,游戏逐渐从公用空间转向 私人空间。政府严管政策的出台,无异于雪上加霜。之后网吧和网络游戏 的悄然兴起,更是令街机经营者感受到了生存的艰辛。



**耐柴生 在蜂舞机 前野野婦社** 

这里是抓娃娃区



回顾各国游戏业的发展历程,我们会发现,许多国家都出台过针对街 机的严管政策。如果将视野放宽,我们还会发现,大部分公共场合的投币 娱乐机器都曾引发过不同程度的道德恐慌。从19世纪90年代的留声机、 上世纪 20 年代的活动电影放映机,到上世纪 50 年代的弹子机,人们将这 些摆放在公共场合的娱乐机器同不良青少年联系在一起。这种观点一直 延续到今天的闷吧。

#### ▲明日黄花

"在回家的路上,路过了小时候经常去的那家街机厅,枣红色的招牌 已经挂满了尘土,里面也没有了往昔那熟悉的嘈杂声,透过室内昏暗的光 线,隐约能看到几个人零零散散地分坐在不同的机台前默默的敲打着,一 切显得是那么的萧条。……'我只进去了3分钟就出来了,里面的景象真 是破败得很,大部分的机器已经蒙了层厚厚的灰尘,只有少数像〈拳皇 2002)之类的机台旁才能看得到人影。偌大的一间房子里显得空荡荡的, 跟咱们那时排队玩游戏的情景真是不能比呀。! "在这篇题为(我游戏年 华的纪念》的文章中,作者生动地刻画出了今天私营街机厅的萧条现状。

外资街机厅的日子同样不好过。记者对南梦宫八佰伴店、南梦宫迪美 店、世嘉美罗城店等几家地处黄金地段的街机厅作了调查,工作日期间, 白天光顾的人并不多,只在下午放学后以及晚上八点多钟的时候会出现 一段高峰期.周末或国定假日的人流量比较大,但也很难以"火爆"称之。 位置不佳的街机厅更是门可罗雀,世嘉通利店甚至不得不推出包时制的 方式,即便如此,记者白天在偌大的街机厅里也只看到了两三位玩家。 "以前疯狂的时候, 玩的人都是排队等打机。现在打机的收入只占 10%, 平时都是空空荡荡的,其它大部分收入都来自礼品机、模拟机和彩票

机。"南梦宫八佰伴店的一位员工抱怨道。 (上海游戏产业咨询报告 2004)将 目前上海的街机经营场所划分为 "外资电

"个体街机厅"三类,对各自的经营现状 作了很好的总结。文中指出:

"外资电子娱乐中心:主要是指南梦 宫(Namco)和世嘉(Sega)这两家日本 街机游戏巨头开办的一些电子娱乐中心。 一般设于著名商业中心内,如太平洋百 货、美罗城、第一八佰伴等,店面明亮,整 洁有序,营业规范,无不良现象,光顾的用 户通常为休闲购物的都市白领阶层和一 同逛街购物的父母子女,内容则以情侣同 乐、亲子同乐的'打鳄鱼'、'抓娃娃'、 '跳舞机'等体感游戏和传统街机电子游 戏相结合为主,并明确划分专供儿童娱乐 的'儿童区',儿童不能进入一般娱乐区。 虽然受制于国办发[2000]44 号通知,这些



入口处贴着管理制度

上海大名鼎鼎的卢宫街机厅

街机厅更新游戏内容速度很慢,但由于定位准确、营业规范,加上开设地点与其他休闲娱乐餐饮地区的结合,仍在休闲时段吸引了大量的人光临。

"专业电子娱乐中心、主要指上海分数不多的两 家内资值机厅。这 几家街机厅吸取了过去元序发展用的经验数顺。管理相对规范、营业场面 整洁有序,阻于有相关渠道。故游戏更新能够做到5日本最新街机游戏后 市而用户 般是上海的传统街机游戏玩家。这些街机厅常常举办各种街 机大赛,特别是格丰游欢大赛,在全国范围的同类比赛中最为正式、影响 最大,并争取到了日本最负盛名的街机格丰游戏大赛,斗剧。在中国的预 资事资格。

"个体街机厅、基本上是过去遗留下来的少数个体街机厅,基本已经 停上更新游戏,仅凭过去的一些街机游戏勉强支持,管理 般不甚规范, 经常出没的玩家情况也比较复杂。"

#### 街机业衰退的内因

除了严厉的政策管制、娱乐方式的多元化,以及盗版(包括家用主机 改装街机,等因素的冲击外,街机本身所存在的诸多可题也是街机业衰 落的重要原因。

#### ▲硬件优势丧失

街机的传绘强项在于硬件、大屏幕和音响所带来的强大的规则冲击、 以及独特的控制器所带来的操作上的真快预和拟真感。但这种硬件优势 定在迅速丧失。寮用主机游戏已经与钻机游戏站在了同一水平镜上。以往 一些第名的结机系列如今会选择首先在家用机上发售,之后才出现在街 机上,侧如(山脊赛车V)。这导致许多像无梦这样的早期街机迷纷纷放 寿徒机、转向下电脑游戏或家用机游戏。

在省机业工作了十多年的核驗線吸泛 "过去是家用机"为构服务。 杨机钱赚得差不多了,再用家用机发挥余法。例如世嘉的(VR战士),与 街机城相比,察用成无论画面还是音戏都差得很远。现在正好相反,比 (铁拳5),街机摆出来,目的之一反而是力了宣传家用机。溶用城还加入 了很多新模式,新内容,图像也不见得比的机威差。而且你实回窗后,想玩 家久就玩多久,而"些机是要你一个市。"一个币劲进去玩的。"

今年 E3 大展上, 也嘉确认了 Xbox360 上的新 代〈VR 战士〉, 而街机版本却迟迟没有消息。

#### ▲创意难以突破

对于街机厂商来说,设计出一款基板后,自然希望这款基板能够适用 尽可能长的时间,在这款基板的基础上做出尽可能多的游戏。但问题是, 有创意的街机游戏正越来越少。

街机市场依然被格斗、射击、赛车等传统类型的游戏统治着,这主要是要限于机器本身的限制和经管方法的限制。杨融介绍说:"日本街机游戏的开发遇到了很大的瓶颈,内容上找不到突破口。比如枪械类游戏,做来做去都是这个样子,哒哒哒然后加手弹,哒哒哒烧后加手弹,换汤不赖药。家用机可以作出很多新的特色,街机游戏只能是跟随镜头朝屏幕开枪。南梦宫做过可以用路板玩的射击游戏,科乐美出过(狙击手)和(24、小时检察官)、玩家可以靠肢体动作去躲避对方的子弹,算是比较有想法的,近两年记忆卡的出现和两格化的趋势,可以没是数了街机一命。"

街机游戏追求的是火爆快速的游戏节奏,其目的在于控制玩家的单 局游戏时间。也正因此,为了延长游戏的生命周期,迎合部分有表演欲望 的核心玩家的需求,游戏的难度被提高,初学者只有通过反复练习才可能 真正掌握游戏的乐趣,对于普通人众来说,两块钱可以在网吧玩上一个小时,在每机下却只能玩几分钟,街机成了一种奢侈的娱乐项目 而游戏过 程中的挫折感令普通玩家对街机望而生畏,这与经营者面问大众的初衷 显然是背道而触。

#### ▲投资大,回收慢

近两年日本的街机市场严重衰退,传统的几大街机巨头纷纷把资源转向家用机平台。南参宫今年仅推出两款街机游戏,其街机业务在公司中所占的份额已经很小、世嘉自去年发售《头文字 D 3 別 化 國東八队(Ghost Squad )后最近只出过一款(三国志大战)。科乐美除了四人游戏(战争训练》外难见新作。SNK 业已倒闭,只留下 SNK Playmore 将原先的游戏章来翻做:卡普空等则已完全退出了街机市场。对于这些名牌的街几一商来说,投资家用机的利润远高于街机,何去何从夏而易见。

从店面经营这一环节来看。街和厅的投资回报也不甚理想。尤其对于 没有一种机效温板机器的正规指列厅,尽管场地程金可以采用分成等比 较稳妥的方式。但新知器的成本投入依然很大,回报周期长。在日本被称为 "街机敦市之作"的(二国志大战)之类的卡片游戏整机价格在 100 万 左右、管在国外指门一时的(德比赛马)共八台 f和加一台投影、价格同 样不菲。国内特者创于作能务,受致性的风险。

据介绍、热口游戏往往需要准在到一年时间才能收回成本(今文字) D)之类价格较高的游戏则需两年左右才能保证盈利。而非正规渠道进来 的机器却只要二到四个月就可以回本。"比如以前的(拳阜》,正成的 8000元。盗版的 1500元。(12人插嘴)当时是最流行的、为什么一直没有 个体情机厅去做。因为没有盗版。2万元的(省霸)基板可以买十几块(拳 量)的基板,当然沒久感意做。"杨起对替机成本过高的问题深有感触。"

街机游戏的生命周期也并不如人们想象中的那么长,一款新游戏在 上市后一两个月左右投币率即达到峰值,此时玩家对游戏的系统和操作 已经比较熟悉。随后投币率会不断下滑,到第三个季度左右进入稳定期, 之后会一直维特在这一水平转十。

#### 街机厅的经营之道

陈嘉烨曾是世嘉在上海开设的第一家街机厅——世惠华瀚上海食品 店的店长, 行职期间。他对该店的经营实施过一系列改革, 并收到良好 效果。尽管已离开多年, 他对街机业仍充满感情。谈起世嘉在街机业务方 面的 整套成熟的经营管理理念, 陈嘉烨深表佩服。他向记者讲述了自己 作为店长的一些经验心得。

#### ▲弃 CU 而取 LU

以前上海的街机厅很落后,没有任何管理体系和经营理念,包括现在 的宫,主要还是靠回头客。我计算过它的投币率。看它最热门的游戏在 黄金时段[IF中日晚生]1930 到 21 30 左右,双 54 下 54 户, 个小时之 内能投多少个币,其中对战的有多少、冲关的有多少。 我的结论是他们的 经营钛况并不好,私营街机厅的收费本来就低,05元/币,你这边投两次 等于世惠那边投一次。即便上座率高,算下来世嘉也只要有你 半的流量 就行了。

卢宫面向的绝大部分都是铁杆玩家(Core Jser,以下简称"CJ"), 世嘉面向的更多的是大众玩家(Light User,以下简称"LU")。我认为街机的目的不是去吸引那些 CU,而是要让经过你这个店的 LU,在被街机的



声光效果吸引过来后,就算以前完全没有接触过,也愿意来玩你的游戏。 所以卢宫的机器大多是打机,而世嘉的机器则以模拟机等机型为主。

一般来说,传统街机的操作比较抽象,难以吸引 LU。比如採杆的操 作,它代表的可能是平面上的上下左右移动,可能是空间上的前后左右移 动,也可能是飞机的沉浮。你看家长和孩子一起玩的时候,为什么很难沟 通? 因为家长不懂,为什么转摇杆的时候会出这样的反应? 为什么按这个 就跳,按那个就躲?我们再想象一下,如果是 个赛车游戏的筐体,油门、 刹车、排挡很清楚地摆在你面前,你只要会开车或者见过别人开车,就能 够轻松上手,是不是更有吸引力?所以街机厅应该尽量减少打机所占的比 例,增加模拟机这类普通人都能理解的机种。

#### ▲酒香也怕巷子深

卢宫的经营模式是"酒香不怕巷子深",它的地址很偏,而且在楼上, 不熟悉的人很难摸到,所以新人的增长速度比较慢,主要靠人带人。虽然 为了提升自己的地位,卢宫愿意出钱买最新、最好的基板,但对于 LU来 说没有太大的意义,这并不能为街机厅带来更大的发展空间。

世嘉的定位很明显是在数量庞大的普通玩家身上, 所以选址大多是 在人流量比较大的地方。从内部环境也可以看出两者的差别。假如你刚刚 结识了一位女友,让你选择的话,肯定不会带她去私营街机厅,而是会带 她去世嘉或南梦宫的街机厅,因为那里环境好,有整洁亮堂的店面,有可 爱的娃娃机,有前卫时尚的跳舞机,音乐机。

私营街机厅的环境与以前相比虽然有了改善,但并没有质的变化,光 线还是很昏暗,场地还是很拥挤,空间相对封闭,普通人恐怕还是很难接 受那种压抑、沉闷的气氛,呆在那儿会有一种不适感,觉得环境不友好。加 上舆论的渲染,很多人都会条件反射地认为这些街机厅就是乌烟瘴气的 场所,不愿意在里面消费。





上海的另一知名私营街机厅——烈火

列业内层

在机器的布局上,经营者应该把 CU 的区域与普通游客的区域彻底 分开。你可以把 CU 的打机区放在角落里,对于 CU 来说,无论你把机器 藏在哪儿,他们都能找到,所以没必要放在外面。但是对于普通游客来 说,如果进来后第一眼看到的不是一个有巨大冲击力的东西,他可能转 身就走了。

#### ▲娃娃机的妙用

许多街机厅在投币率上没有科学的管理,也不知道该怎样让走进来 的客户接受消费。一些游客可能只是出于好奇而尝试一两次,如何把他们 尽可能地转化为你的固定用户,这是街机厅经营者需要解决的一个重要 课题。

我认为一个街机厅要想做好,首先得把娃娃机做好。举个例子,一对 年轻情侣走进来,女孩看到娃娃机里的娃娃,很喜欢,男孩会去买币让女 孩自己抓,女孩也希望体验亲自抓到娃娃的乐趣。一般来说,女孩抓到 1-2 个娃娃就满足了,而一个完全不会抓的人,抓 1-2 个至少需要 小 时的时间。这一个小时里,男孩当然不会一直在旁边等着,他会走去看一 些自己感兴趣的、冲击力强的游戏、比如格斗、射击、赛车以及一些机械感 比较强的游戏,并会尝试去玩。这时店里的员工要去及时引导他,教他掌 握游戏里的一些技巧,让他在较短的时间内体验到游戏前期的一些乐趣, 有一个基本的满足感。

当男孩在员工的引导下慢慢找到感觉的时候,一个小时过去了。这时 候女孩那边已经抓到 1-2 个娃娃,准备走了。但男孩还想再玩两盘,于是 让女孩等一等。女孩觉得无聊,男孩只好又给她买了一些币,让她继续去 抓娃娃,或是尝试一下音乐机、跳舞机……双方都希望尽兴,只要时间算 得准,加上必要的引导,就可以产生不少消费。

很多店在娃娃机上盲目追求低价,其实这里面有很多学问,你可以摆 贵一点的娃娃,但抓娃娃的难度可以提高一些,或是用 些便宜的奖品交 换玩家抓到的雷同的娃娃。 般的玩家宁愿交换这些奖品,也不愿意编 堆同样的娃娃回家。

#### ▲提高投币率

与其它游戏相比, 街机游戏的最大特点在下整个过程一气呵成, 没有 拖拉的感觉。由于街机是按次数收费,过长的流程对经营者来说显然不合 算,如何在最短的时间内提供给玩家最多的游戏性,在最短的时间内让游 戏结束,不管胜利还是失败,而且要让玩家享受到乐趣,产生再次消费的 冲动,这是街机的另一大课题。

街机玩家希望实现一个市的价值最大化,也就是说用一个市玩最长 的时间,所以 "Continue" 这个选项是很多玩家不愿意做的。他们宁愿从 头打起,用一个币多打几关,也不愿意选 "Continue"。玩家的这种心理与 经营者的心理正好是矛盾的,经营者希望尽快把你手里的而消耗掉。一般 的街机厅每天或每周都有投币率统计,每台机器里都有 张卡,用于记录 投币率,可以知道哪台机器玩的人最多。

投币率的高低除了取决于游戏本身的品质外,还会受游戏奖励系统 的影响。世嘉是最早重视以时间作为奖励手段的公司,根据通关时间排列 High Score,比如(VR战士2),通关时间越短,排名越高。(侍魂)和(街 霸〉是分数系的,比如《侍魂》,我打一套"天霸封神斩"出去,伤血并不 多,威力可能还不如一记重刀,但天霸封神斩的连击率高,最后的得分就 高。如果大家都用这样的招式打,无形中就延长了游戏时间。我一个币投 进去,通关(侍魂)需要 40 分钟,就算一天营业 12 个小时,这台机器也吃 不了多少个市。

《VR战士》则不同,你水平低没关系,它前面几关都好打,或是可以 用滥招过关,让你很有成就感。打到影丸的时候,难度骤然提升,就完全得 靠本事了。所以,无论高手还是低手都只有3分钟的游戏时间,低手打到 Leon 或者影丸就死了: 高手为了冲击纪录而快速通关, 也是 3 分钟。这样 一来,机器的投币率就上去了。我普经计算过,两台机器都是满座的情况 下,固定时间段内, (VR 战士)的投币率是(街霸)、(侍魂)和(拳皇)这 些游戏的三倍。

对战系统也很重要,打机必须鼓励对战,不对战就没法保证投币率。 (VR 战士)也好, (侍魂)也好, 只要是两个人对打, 投币率都会有保证。 一人一币只能打一局,输了的那个人肯定得下,不管30秒一局,还是99 秒一局,最后的实战时间都差不多。

#### ▲制造激情

街机与家用机的另一区别在于注重交流。以前打街机大家都很有激 情,大呼小叫,人会跟着街机一起晃。现在的很多玩家,不管赢了输了都是 面无表情,一副冷漠的样子,让人觉得死气沉沉,没有情感的流露。街机厅 必须营造一种社区的氛围,鼓励玩家之间相互切磋。

我作店长的时候,会派专人在〈梦游美国〉的机器旁边喊:"还差一 位!还差一位!谁愿意加入?"比赛开始后会有人在旁边讲解,比如'现在 红色车跑在了第一位"。为什么要讲解?一是制造气氛,二是让玩家感觉 到自己正在被关注,三是加强竞争意识。包括后来的(VR 射手),我们也 有专人讲解。赛车和足球是大家都能看懂而且都爱看的项目,有较强的观 赏性。旁观者多了,玩的人也会有一种表现的欲望和压力。

我还提了一个"高手自我挑战板"的方案,在街机厅挂出一块黑板, 把几款对战游戏列在上面,有认为自己是高手、想发起挑战,或者想和同 等水平的玩家切磋的人可以上去签名,把自己的名字和在街机厅出没的

时间写上去,比如"我是〈街霸〉 高手,我明天下午五点在"。这样 可以促进玩家之间的聚合。高手 的求胜欲望比较强, 和低手对战 会觉得没劲,而且高手占位的话, 会影响机器的投币率。如果两个 水平相当的对手碰在一起,来来 回回可以消耗很多币。

网络游戏确实对街机造成了 不小的冲击,不过传统的街机玩家 还是希望能够面对面地战斗,他们 珍视的是 种传统的英雄感,就像 很多玩相机的宁原用胶片相机而 不是 DC。对这些玩家来说,街机 已经成为 种理念、一种精神,而 不仅仅是 种娱乐方式。■



杨融有着二十多年的街机游戏龄



# 第三次浪潮—ChinaJoy2005展前预览



在一度的中国国际数码互动娱乐产品及技术 应用展览会(简称 ChinaJoy)即将于 2005 年7月21~23日再次在上海新国际博览中 心举行。经过前两届展览会的成功举办,加之政府 相关行业主管部门对数码互动娱乐产业科学的 管理, 使得中国的数码互动娱乐产业环境日趋 成熟,同时促进市场规模的进一步扩大,从业 企业的数量和质量不断提升,这也使得 2005 年的 ChinaJov 展览会无论是在规模上还是 在展品质量上都有了长足的发展,展览会 的国际化程度、专业化程度以及所造成 的社会关注度一再提高,目前从展览 会的国内国际影响力、参展商数量 2 和质量、现场展览展示的规模、展览 会的组织管理水平、参观观众的数量 等多项指标显示,中国国际数码互动娱 乐产品及技术应用展览会已经成为全球 第三大数码互动娱乐的国际型大型展览 会,仅次于美国的 E3 游戏展和日本东京电 玩展,并以互联网娱乐内容出版发行方面见

利益、号导大众建立健康消费理念为特色。 股出会期间,展总会主办方的中国取席电子和网络出版行业主管部门以及相关行业政府主管部门召开的中国国际数码互动娱乐产业离峰轮坛及其诸多分论坛。针对目前产业发展中出现的新问题、产业发展趋势、政府的管理职能以及相关新行业政策的出合进行现场的信息交流,其目的时规避商业风险。论坛的重要作用还你现在鼓励中国民族游戏产业健康有序的发展。政府将实现一系列措施积极截肋。引导软件开发企业研发和推广具有宏扬民族精神、反映时代特点、有益于未成年人健康成长的游戏软件产品。正确引导青少年健康、远假的使用游戏产品等方面。

长,同时,大会以提倡知识产权保护、打击盗版、坚决维护著作权所有者的

随着中国国际数码互动娱乐产品及技术应用展览会国内外影响力的 逐年攀升,第三属展会更是倍受国内外的专业人士、媒体、企业所关注,尤 其是国内的消费群体,每年都全有来自全国各地甚至周边国家的游戏爱 好者汇聚于此,上届展览会在短短3天的展期甲就有7万多的观众到场 参观体验,今年组委会预订的参观人数必将超越往届,再创新高。

#### ChinaJoy2005 展会看点

ChinaJoy 正日益成为全球游戏公司在中国市场发布新产品、新动态 的舞台,虽然我们此到还无法完全,预知各参展游戏企业将会在三天的展 会上为我们带来哪些惊喜,但通过追踪这些知名游戏企业可能参展的产 品,也能一颗本居 ChinaJoy 的逐人看点。

金山公司在本届展会上显然将会以新近发表的〈幻想春秋〉及〈剑 使情緣 Online II〉为主打,前者是一畝以中国古代历史和神话为背景的 大型 Q版 3D 网络游戏,后者则是金山十年资历的西山居工作睾的当家 之作,届时在金山展台上,玩家们必将领略到这杆民族游戏旗帜企业的不 凡风范。

俄罗斯布卡公司曾作为第一届 ChinaJoy 展会上的参展外商中的一员,虽然它的原合规模并不很大,想凭着待色鲜明的游戏产品而格外受到关注。一年多以来,布卡公司在中国的业务迅速发展,此次它将把该公司代理并引入中国的最新一代PC 宽速游戏推上 ChinaJoy 展合,这其中全部是家游杂志特别力推的情品,包括 PLAY!MARK2004 年度最佳竞速游戏 《职业 车手 II》(发行版本为 VB Supercars 2、VB 超级房车赛 II】,PLAY!MARK2004 年度最佳竞速游戏是《付标本·麦克雷拉力赛 2005),以及开创了新一代超拟真拉力驾驶体验的(理查德·伯恩斯拉力赛))。以及开创了新一代超拟真拉力驾驶体验的(理查德·伯恩斯拉力赛)。场的竞速玩家必将体验到前所未有的最新正版 PC 竞速游戏的完美效等

智冠公司在本届展会上将主打由宇峻科技以多年研制武侠游戏的经 验转化成 Online 后的新动力——(新绝代双骄 Online)。具体游戏情节 暂欠按下不表,仅仅想到上两届展会上智冠展合人潮涌动、Coser 云集、 高潮途起的场面、大家就一定不能错过他们这次的好戏。

第九城市在本届展会上毫无疑义的将会展示他们的 《魔兽世界》 竞 技战场的风采,如果可能的话,他们与国内原创开发公司动力时空签约的 原创 3D 引擎在线武侠游戏《至尊》也可能会露出一些端倪。

而盛大网络在本届展会上的动作则多少有些难以揣测,比较确信的 是它仍会带来大受好评的休闲游戏(池池堂),但这次应该是《池池堂》 二周岁生日纪念版了,而传说中盛大签下的《龙与地下城 Online》,就不 知道是否有机会在本届展会籍面了。

日本世嘉公司预计在本届 ChinaJoy 展会上将展出其〈梦幻之星蓝色脉冲〉(Phantasy Star Online: Blue Burst)和(魔车)(CT Racer)这两款主打多人在线游戏。大约十个月前的 ChinaJoy 展会上,家游展台与PSOBB 代理公司独宗合作发放限量 PSOBB 测试账号所引发的火爆场面还历历在目,此次我们完全可以期待世嘉能带给我们更多的惊喜。















美国艺电自上届大规模参展并展出了一系列当时最新的单机游戏大作之外,它在高峰论坛上所畅谈的产品及团队本地化的发展思路,在几个月来还没有被公众看到真正的动作,因此它在本届展会上一如既往的大级模参展,就成为一个相当大的悬念——我们能期待〈网络创世纪〉的降临吗。或者还有别的难以预计的惊喜?

本温展会不乏新的企业面孔,而他们将会在会场展现的内容也相当令人期待。网络游戏方面。像来自水岛的 CCP 公司被誉为第二代网络游戏开山之作的《EVE Online》,特国 Webzen 以超强画面表现最为引人瞩目的新作《SUN Online》,在上届展会爆出展会小组 No.1 的韩国 Wemade 带来的《PROJECT—NED》和《CREAMPH》,韩国 Gamehi 耗费 50 亿韩元经过 2 年时间的全力投入的《挑战 online》,韩国 Nexon 历时三年自主开发的新一代网络游戏《海奇》,上海米果在线公司"圆桌茧士"游戏开发工作室历时 24 个月、耗费 2000 万人民币精心铸载的即时 3D 民族同醇宏篇《真封神之天尊地魔》等等。一切的秘密,显然是需要在 展会现场由您亲自揭晓了。

#### ChinaJov2005 论坛纵览

随着国内游戏产业规模和游戏市场的迅速壮大,国内外越来越多的企业开处关注中国的游戏产业对目标道能够参与到这如火如荼的市场当中来。为了能够为国内外的游戏开发商、运营商、投资商提供一个交流与讨论的平台,ChinaJoy 组要会继续设立中国国际教码互动娱乐产业高速论坛,邀请中国政府相关行业管理部门的官员向国内外游戏开发商、运营商、投资商介绍中国政府对游戏产业的政策、也邀请了国内外著名的投资商和国内成功的开发商、运营商高层在向听众介绍宝贵经验的同时与大家进行交流。

ChinaJoy2005 拟邀请包括日本计算机游戏供应商协会、上海堡大网络发展有限公司、网易公司、会山软件股份公司、美国 SOE 公司、韩国唯 接德公司、美国教公司、美国支持你公司。日本世最公司、美国艺电公司、维文迪公司、英国艺电公司、维文迪公司、英国 EIDOS 公司等知名游戏企业及协会首陪出席高峰 论坛演讲,这些业界叱咤风云的人物所传递的声音,绝对是中国游戏产业 人十次条件讨的。

除了高峰论坛之外,本届展会继<del>续组织了中国移动娱乐产业发</del>展分论坛就 2005 年手机游戏/娱乐的发展、机遇与挑战,以及手机游戏/娱 乐平台的统一与多元化等问题进行探讨。

亚洲电子娱乐技术分论坛则秉承促进中国本土游戏的制作与开发的目标,由 ChinaJoy 组委会邀请世界知名的游戏设计大师和引擎开发人员来到现场与国内游戏开发技术人员进行交流,今年论坛主题包括游戏引载的开发与应用;当今国际游戏开发的趋势和当前中国游戏开发的瓶须及解决方案。

无庸置疑,2005 年将是中国休闲娱乐游戏蹇勃发展的一年。为促进 休闲娱乐游戏的发展,提供业内人土一个交流与探讨的平台,此次 ChinaJoy 组委会特别设立中国休闲游戏发展分论坛,进行休闲小游戏的消 费市场分析,畅谈休闲小游戏的盈利模式,并貌自主研发作为核心竞争力 的问题进行探讨。

第二届网络·青少年论坛在本届服会上继续从最受社会关注的未成 在人网瘾问题入手,以积极引导代替以往的一味封堵,通过向青少年和社 会各界大力推荐优秀的官联网产品,将最优秀的官联网文化服报出来,让 社会各界认可,接受百联网,促使更多的家长,老师和社会各界共同加入 影新时代互联网文化的建设和丰富工作中来,使百联网真正成为生活中 不可缺少的工具。

#### ChinaJoy2005 特色活动

"Miss Chinajoy 选美大赛"作为本届展会的新设活动项目,在权威时尚继体(满阴)周刊的人力支持下屋得格外引人用昌。《瑞丽〉将对大寨的核浆选手进行包装和空业部川,对逐军候选人进行头头到即全套免费造型和包装。在发型、化妆、服饰等包装后,由珊丽摄影师为候选人拍一套"珊阳讨尚允锋"写真,放到两上参与后期公众评选,为展会增加完点。而 CninaJoy,规组的产生,则是在展会现场进行角塞,由泰参展厂商样带两名展会小姐出场,通过现场舞台的走寿、才步成牧票形式,在最多10分钟的表演时可里展现才华,由现场观众在指定投票箱投票评选出心日中理想的漂亮模特,在网易游戏频道专门设立的活动页面投票。实项包括最具人气团队炎,最良实力团队奖,最吸引的形态对宽,变领生的发展,发现分量,













"21世纪未来数码港"展示区是迎合"数码时代"、"数字生活"等 车轻人追求现代生活方式的象币马淌流,以及社会经济生活的前新理念 及国际国内数码企业的市场需求,在本届展会上特别设立的展示区域。数 每厂商在展会现场有组织的开展活动,形成现墁性的展示区,展示时尚产 品、凸显产品魅力,充分诠释数码厂商对于产品的科技理念和成果。展示 区将以"走进数码生活,放飞数字梦想"为主题,以推广新产品、新戏术、 新理念为主线,全面展示当今时尚、先进的数码技术,全面体验数字生活, 使消费者尽享数码科技带来的充穷魅力。

传统的"ChnaJoy 电视荡效竟技大赛"这次在上海、北京、广州、成 结大城市进行火热报名,中国首席电视游戏厂商神游(中国)有限公司 作为官方合作伙伴、构成了本次大赛的豪华组织阵路,也使得本次大赛成 为国内有史以来首次得到政府扶持、规格最高的全国性电视游戏赛事。涉 及游戏主机平台路神游机、PS2、Xbox 外,还首次采用了GBA 掌机作为 帝事平台。神游公司运借本大家事展示了复新"神游 DS" 掌机。

"ChinaJoy 杯优秀游戏评比大赛"继续通过玩家票选的形式评比展 会涉及的网络游戏,年机游戏,单机版 PC 游戏和电视游戏等产品。同时 特在 2004 年的基础上在北京推出强大的颁奖晚会。届时将邀请相关政 府高层领导为获奖游戏进行领奖,相信那时的北京又将成为全国东郊 游戏厂商关注的焦点! Chnajoy 杯限会优秀游戏评比更可使优秀的游戏 作品得到最大程度的社会关注,以数励游戏开发商和游戏运营商为数千 万的游戏玩家们开发出、代理来更多更好的游戏作品。

#### ChinaJoy2005 与 PLAY!

作为 ChinaJoy 展会的首要平面媒体及官方展会日报的视家承办商, 《家用电脑与游戏》杂志抖格在本届 ChinaJoy 展会上继续主打其互动娱 乐理念。一方面,家游杂志将混出强大的编辑采访和出版团队,在 ChinaJoy 展会现场捕捉一切精彩瞬间,制作出版每日的官方《ChinaJoy 展 会日报》,剖析、记录和传永这一中国最成功的互动娱乐人展的精髓。另 一方面,位于一号展厅 1273-1275 的家游 PLAYI 展台,还将努力成为 ChinaJoy 展场中最具资历与活力的专业媒体阵地——上海 7 月 21 日至 23 日,互动灵感,一起 PLAY



# URURURURURU RURU

轩核议到十五数



阿里游戏乐园 SCHAME EHR WEBSTAR NETWORK TECHNOLOGY (BELING) CO LTD 位如北京海岛人大龙部马根大河至北大東 1 唐 TEL DISJERSED PAX (2010)8786448 http. www.koyperk.com.cn







越中國 越時尚

AUAUAUAUAUA





### 11--张图片到另一张图片



12月 极品飞车:地下车会门 刚 上市不久, EA 公布了几张震惊世界 → 的截图。其中这张 一辆保时捷 911 穿过秋色中的道路,一片全黄……光滑的金属 效果车身,档风玻璃精准的环境映射,效果极 为惊人。EA 官方当时只谈到: "这是下一代主 机'极品飞车'的游戏图形效果"。一时间赛

车游戏曼好者为之哗然-----很快微软露出了风声,下一代 Xbox 将会击 年底发布。雕测很快展开,05 年底不正是下一代 NFS 約上市时间么? 一代的"极品飞车"将会如公布的截图一般?

1月25日,第一批关于"极品飞车"新作的资料被泄漏出来。游戏名 标确定为"最高通缉"(MostWanted,后文简称 MW)。关于游戏内容的 描述比较接近于以往的"热力追踪"系列。在随后的封闭消息时期,我们 对下一代"极品飞车"有了一个初步的认识:从夜间重返白天,有超级题 车等等"极品飞车"原点的设计,开放性的自然环境赛道,熊力追踪式的 游戏玩法,以及回归 V 代的较为拟真的驾驶模式。

4月11日,EA再次发布"最品飞车"新作消息,关键字是:快节等 書车与趣车的对抗,改装,全平台,但依然没有截图。除了大家曾经猜测的 拟真度驾驶没有得到确认外,其余方面都基本吻合。或许"极品飞车"其 的会就此回归原点:名车,风景,和警察玩游戏?一天之后,EA 公布了一张 董传图片。董体的色调是黄灰色的,图片上的车辆也并非事先预测的 Porsche911Turbo。而是 BMW M5。图片上的 M5 经过了大面积的改装。 大大的定风翼尤为引人注回。下一代"极品飞车"从这张图片开始揭开电 再正的而且



### 墨车!一刀墨车!

重到養稿,這者一直都在关注着本作的每一个消息及编书。不管公布 前消息再怎么变化(是的,现在得到资料中的"极品飞车"与年初的资料 相去甚远,可以说已经完全不是"一个游戏"了)有一点是一定的了,影 就是警车和跑车的对抗。警车和跑车的对抗这个创意最早出现在"整建 ※案"的初代,而并非大多数人所了解的《极品飞车III热力追踪》。

与以往封闭赛道中的追踪模式不同,MW 是开放式的赛道。玩家在 。可以自由活动的地区内飚车,相对的,警车并不能和以往一样通过和筑 素"赛车"来追捕玩家,因此 MW 中的蓍车会变得有策略性。以往同类游 東中的警车。都是基平責任区巡逻式行动的。即警车会在赛道的一些位置







#### SUV cop car - sneet 10/2



與異類解性的重要们当然不能不完全不完了。 主要是基础。有效可以保证应该定证,是生产的点域中保持让一 现代的,也可以在制度力量一类的。由于一类优全,也是则是免债车并 。这是是从中央表明是市事以及自己 环境链、因为MW中的环境是可以互动的。

### 物尘暴,又见例尘暴

10.000 (1.000 ) 10.000 (1.000









■ 銀色 Francer D **■** 44.78 是容裕計

茶文版

- 前作 样,设计师 Chris Sawver 没有参与 开发,依然是担任游戏的顾问,他在一代 缔造的规则也被继承了下来,玩家可以对 公园进行设计,搭建各种不同的过由车轨道及附属 设施。虽然这只是一款资料片,但它的存在意义却 丝毫不逊于前作,前作采用了 3D 引擎,游戏变得

更真实: 而 RCT3S 则颠覆了传统,结合了其他主题公园的内容,游戏性得 到提高。在内容上,游戏带领大家进入了一个崭新的水世界,玩家可以建 造一个拥有过山车的水上乐园。设计师们不仅在现实水上乐园那里获得 了灵感,还参考了各地的水上乐园,将一些精彩的夏季娱乐项目引入游戏 之中,试图打造一个娱乐性更高的乐园。当游戏发售之后,一些投资商可 能会考虑建造一个真实的过山车水上乐园。

在 RCT3S 的职业模式中,保留了前作的设定,玩家还将负责那一个 个曾经失败或是全新的公园,努力使它们变成繁荣的游乐胜地,游戏一共 有八个关卡,每一关依然存在着从学徒级到大享级的三种难度。游戏只是 增加了一些新情节和水上主题,游戏任务也将被调整,来配合水上主题, 职业发展基本上与原作相似,其结构层次将显得更加完整。游戏还增加了 一个新的挑战,但玩家可以自由地选择接受或者不接受。







在 RCT3S 中、玩象了仅要搭建议。山车轨道和选择过山车的型号,这要 建造各种与水有关的建筑设施,如水族馆 小 哲道 水果以及 数色悬崖等, 可以建造出 个梦幻般的游泳也,有弯弯的水桌 音乐暗泉 跳水板 執合 池和休闲的长椅 甚至可以连接两个不同高度的水平面,创造出美丽的暴 布。水族馆之间通过水滑道连接,生物在各个馆内自由地游弋,每个生物所 处的玻璃窗外都会挂着一块牌子,上面写着该种生物的信息,玩家和游客 都可以停下来去阅读,来丰富知识,如果游戏进行了足够长的时间,玩家的 水族馆中将会有更多种类的水族生物定居,包括了凶残的鲨鱼。

另外, RCT3S的"沙型模式"得到了加强,对公园的设计依然可以在 这个模式中进行,所有设计好的东西可以保存在一起,比如所有的游泳 池、它们之间的滑道、场景和过山车全部保存在一个文件中。有了这些文 件,玩家们可以非常方便地在网络上分享他们的素材资源





METER BEI

THE THE RESPERTANCE OF THE PARTY OF THE PART MANUSCOME TO THE WORLD THE TOTAL PROPERTY OF THE PROPERTY OF T comescolody-by Refer 10





### 喝泥雕思書

尽管三代制作得相当出色,但在细节部分存在的一些问题曾受到 Fans 的批评,设计师根据他们的反馈意见在 RCT3S 中进行了弥补,如增 加了 50 种新型水上娱乐项目,超过 12 种新型水上过山车,其中一种新型 过山车为"下雨过山车",过山车在行进中会洒出水雾,让人看上去相当有 气氛,如果你想恶作剧的话,可以将水雾调大一点,让乘客全部变成落汤 鸡。玩家可以让海豚和虎鲸在乐园中表演水上体操,你需要控制驯养员指 挥两种动物来做动作,甚至可以以鲸鱼的视角参与到演出中,表演空翻等 动作。游戏中所有的 NPC 将会具有全新的游泳池动作,年轻人会跳水,打 水球,小孩子们则会在水中嬉戏,所有的人物都将热爱游泳,还有些人喜欢 躺在长椅上晒太阳。人物之间的动作交流也更加丰富,他们会互相嬉戏、泼 水,玩家可以与他们互动,用水上大炮轰他们,或者用新的鼠标系统在游泳 池中制造起波浪、水花和漩涡。总之,这是个清凉的夏天。〓(文/神之影)





《钢铁意志》(Will of Steel,后文简称 WoS)是一款基于现代战场 的 3D 即时战略游戏,与当今流行的 RTS 一样,融入了一些角色扮演 (RPG)的特色元素 游戏的主角,美国海军陆战队高级将领 Thomas Steel 的儿子,一名普通的海军、在游戏里,你将扮演 William Steel,带 领你的士兵进入战场,在地狱般的前线检验你们在美国海军军官学校学 习到的课程和理论,你的任何决定都将决定生死。在通过最初的考验后, 你将担负和恐怖主义战斗的使命,当然,战场也变成了被敌军控制的阿 寓汗山脉, 无边先际烈日照射下的伊拉克沙港, 战斗的道路充满艰辛, 父 亲留下来的战斗日记成为你的守护天使,他的聪明才智会为你指引正确 的方向

游戏中,玩家负责指挥整个军营的战斗 战斗初期,军营是由步兵、坦 克、装甲人员运输车、侦察兵和防空高炮这5个单位组成,你可以选择控 制所有单位,也可以只控制军事装备部分 制定周密的军事部署,是成功 的关键,只有胜利过关才能继续前进,越往后可以使用的武器装备越多; 空中运输机、炮兵、人造卫星侦察、远程导弹攻击……



### 数字版美伊战争

**/** 戏真实再现了 2001 年的阿 富汗战争和 2003 年的伊拉 克战争。战场就选在阿富汗 和伊拉克, 让你身临其境体验战争 的残酷。同时,一些 RPG 元素的加 入,也使得这款游戏变得特别。如在

游戏中,取得战争胜利,屡立战功,军官和士兵还有机会获得晋升或赢 得奖章。整个游戏有超过 100 种的可控制角色和武器,还有 100 多种不 可控单元,种类非常丰富。道具的选择范围更广,难度也就更大,每一个 任务选取的道具都不尽相同,这也更考验玩家的战略思想。传统即时策 略游戏中的经营建设成份被完全取消,这里玩家只需要行动。



### 细腻的 3D 画面

游戏采用 3D 图形技术制 作,有着真实的碰撞效果,环境 贴图也很细腻 路面被坦克压 坏的裂纹都非常真实 在游戏 中, 随着物体和光源相对位置 的变化、物体的影子也随之变

化。天气也不是一成不变的,同时天气也会影响到任务,如下雨可能会令任 务变得非常困难,妨碍你完成任务,大雾的天气是你天然的掩护,它帮助你 更好無 3 藤白戸 一時争中でどす事用 天全 ません 中上 益丸 安得更加有趣



游戏中, 玩家可操控的元素很 多、包括一开始就可以控制的5个单 元,还有后续的运输机、炮兵等进阶单元。 玩家在游戏中控制这些种类繁多的单元移动 时,下达命令、选择战术、挑选团队、更换武器类型 都可以通过语音进行控制。这个"语音控制"功能可以 减少玩家不规范的操作,更好地带领队伍完成任务。对于不擅 长 RTS 的玩家,这样简单的操作让上手变得非常容易。

相比之下,语音控制、鼠标、键盘这三种都可在游戏中使用的控制 方式各有利弊。鼠标比较传统,但鼠标操作都要从菜单进行选择,对于 很多玩家来说,显得有些繁琐、键盘可以设定常用的快捷键,玩游戏就 更方便,语音控制也可以完成游戏所有的操作,但前提是你要熟悉每 个命令、每件道具的名字、每个角色的称谓。



当新颖的创意。通过游戏中物品 的名字, 你可以操控一个单元, 也可以控制一小组兵力,这只需 要通过麦克风下达命令。另外, 你还可以选择屏幕上是否显示 游戏中物品的名字,对照文字可 以令语音控制更为简单。■

(文/月妖)



日月3中玩家将再度重温一代中经纪人的角度 色,但不同的是,4年玩家只能在有强 的资金及时间限制下同时培养多位新 从,享受经营经纪公司的成就感。而如今的明3 则继承了前两代的成功特色,不仅让玩家 再度扮演经纪人的角色,而且设计了更多 丰富多样的角色让玩家经纪。新作更

针对每位艺人设计了不同的故事剧本,不论 在事业或是感情上,都将带给玩家更多的体 验与感动。为了使游戏更为生动,设计人员 特别采用了大量的场景,其中国内外的场景就有

二、三十个,每个场景都可能发生剧情,如果想要 在演艺事业中大展拳脚的话,那就必须对各个场景的相关情况有所了解, 因为这些困囊都有可能对你的事业产生不同的帮助。

翱翔天际轻纪公司, 於曹人是王角的父亲, 辽家公司未来正是主角将会瘦手的事业。在这里, 你要学会利用每周日的集会时间和艺人沟通, 聊天, 接近与艺人的距离, 充水把腰垂个艺人的相关生法, 事业和情感。同时, 贴心秘书会自动朝经纪人收集经营中的相关信息, 让玩家随时掌握全致情报。

如果你想发揭新人,那就到欧堡娱乐城四处走走,我想一定不会让你 失望,这里是年轻人经常聚集或流连的场所,到处都散发着年轻人的活力,绝对是挖硼新人的贵金城堡。爱情是游戏中永远的主题,如果你想寻 找一个心仪的她,那在情人节、圣诞节这些重要的节日,就更应该到欧堡 破乐城到处造逛,并有可能因此演绎出一段浪漫的爱情故事。

创愈广告和追梦广告都是广告界的翘赞,利用他们。可以为旗下的艺人争取噩光的机会,增加在娱乐圈竞争的筹码。同时也可以为艺人争取到 更好的演出删劳。当然,同时和这两个老板打交道,可要注意采取不同的方式晚,否则,还可能会招意一些不必要的嫉烦。创意广告是走在时尚最前沿的广告公司,那位能说会道的老板陈查理交游广阔,是个不可不交的关键、大物而追萝广告的老板凌可,则是一个故事一板一眼的人,他信奉家有家法,行有行规,所以最痛恨没有信用的经纪人,被称为广告界的教父,要跟他长期合作。一定要注意通告的安排,可千万不要失约或贸然打捞。

另外,EAMI唱片公司的老板——周映形,曾经是红极一时的知名歌手,几年前退居幕后成为唱片制作人,而知名艺人攀华、方若倚都是周映形的好友,虽然她不以追随市场流行为公司的经营目标,但由于始终如一





明星迷四年的漫长等待《明星志题》》(后文简称明3) 终于将在 今年的暑假隆重推出。在明3中,玩家可以完全按照自己的机法去做事, 可以随时所够的感受另一种不同的人生。这里,玩家将是真正的主宰。





的坚持音乐的品质,能同周映形成为朋友,相信会给你不少贴心的建议。

日月光音乐公司的音乐总监小熊,原来也是 EAMI 唱片的制作人,但 是由于和周映於理念不同,才找了几个志同道合的音乐制作人成立了日 月光音乐。日月光音乐是娱乐市场的流行先锋,每推出一张就能流行一 张,成为了流行音乐的一面旗帜,和日月光音乐公司建立良好的合作关 系,绝对是你旗下新人迅速走红的一个捷径。

当你饱受工作的压力和劳累,厌倦了各种应酬的劳神,可以到公园里

散散心。花香鸟语,青木绿草,以及清新的空气,定会让你心旷神怡,全部的身心都来一个彻底的敌心。注意、公园里还有个可爱的珞罗小魔女、可以预言主角的未来,别看小魔女生纪轻轻,上起卦来可是有模有样,如果依希望心想率成。爱情事业而得意的话,别态了多听听她的建议哦

让我们期待在今年的炎夏,能置 身于明3的大世界里,充分发挥你的 想象,好好的演绎属于自己的别样人 生。■(文/穷光蛋)







# 孢子

2000年 2000年





### 神通广大的编辑器

no documento mantenario del Composito de Com

当玩家创造出一种生物之后,打算为这个生物添加繁绿相间并且带有班 会的"反无",不仅只要在蜂窝具上进行选择。它就会先计算出怪物的 一概念,废敌学位置。为后得想活动,更近,这是难到指出的专员 上去极其偏寡自然

### 进化从一碗汤开始



### 独乐乐,与人乐乐

不會級合了多种类型的研究。

不是以下,不是不同性的原理。

不是让玩寫來情性或排標。

不是让玩寫來情性或排標。

不是此玩寫來情性或排標。

不是一個人。

不可能,不是一個人。

不是一個人。

不是一個

E E 解说及。SM Smelloforne、Genesion 不及。业果体) 主教社所要大家 中一等情况。300 章性大家 是伊尼斯说, 5例的说,直接特别派及吗丁大家,表现了这家等现所有实际从。 6 开始,直设起他个是称文明的这大概念获得了所有等体的一致考定 立,只有的情况来源。(由了)更要现具而不是游戏,它了一些任务的 1000年至了一些则是双星性的东西。这家是不会。 1000年10日以激发某他派系的兴趣。董(文/Oscar)





## 神秘的人的什么结

11 年前,神秘岛 > 的诞生为新兴的 CD=ROM 技术往人主一技术的

rina k



#### History I ad



#### 始田、阳利南、东





等。其次與一定與公司的政策也可以可以 "不是,是不是一定要沒有感染的方案也可可以是大的原则 "是人"中,先年朝政建立方式。 方面更多的人来源来于和埃勒的, 身面原则。 海洋特斯·罗斯尔里尔河道 也以并不多,于其他政建制。 身面原则。 海洋南部亚洲市场,一个可用 中华可以到和伊罗伊西不统。主角通美洲市、水平大的石湖,在上中 等于生有研究区别,专利的规模。 也如何出来的不得点的影響符合 方面是一个"最空"的与动物对流,但"通信"在实现更直接地参与 一种自己的行力去改革的政策。 而中一来被对地情极和。 "可以"等地方之"一"大声用重点,他们将来传来。 可以"等地方之"

### DIRECT ACTION

用本型之类型。 AND 侧白之上, 中间从系统 为, 子对用点 五末, 对前的作品, 由 Alani 南江市市场。 像今下为(Act of Warr Ditysetion, 而 文简集 Aow ) 在风格上与"命令与原源" 等列解析势值 N 工。 这次以近未来战争为骨级的 RTS 不得有一般的景观间和大量这个影响,它的主致战争和尽量设定的第三 一般的时候。 的现在年文本等 Finle Brown 的网名小说改编,这位前美空军军官是一位现代武器研究室 家,他笔下的未来武器并非凭空脑道,而是基于现有装备和军事利抗发展需 學、衍此游戏中的很多武器被备对广大军事是好者们来说并不预告



DESCRIPTION OF REPRESENTATION





表画面可溶肿看到各种动态 光影效果。而当玩家拉近视界 的一直面上的特体化原也能快 业债高的精细度,热标本作了 多为境化细节效果所采用的 一些技术足以重美重新的 下入作。坦克主则对市时玩 家可以一到车身的震颤、视角

... ... .... 意、莫斯科都将在游戏中接受

恐怖分子们利用这个机会大 球点开杂亩。一个同"联盟更



CONTRACTOR OF THE PARTY OF THE

但克装甲车车手、基地建筑维护人员等 和可以成为俘虏。通过审讯战停还能获

THE R. LEWIS CO., LANSING



■名称 領領 Online ■类型 休闲网络游戏 | MMOCG | ■代理 業上豆滴

■上市 2005 年第三条度 ■版本 中文版

值学生族们最爱的暑假, 暑假里大家最爱做的事情就是约上几个 好友到处 HAPPY, 或者与久未谋面的老同学聚会。尽管太阳毒 辣,但也无法抹去爱热闹爱聚会的念头。其实独自在家,也能与朋 友一起碰面一起玩哦,这得靠网络来实现啦。

玩网络游戏已经成为眼下许多人生活中的一部分,单纯打打杀杀的网 络游戏已经逐渐被人厌倦。更多的是怀念童年的游戏,怀念 FC,怀念那续 真的岁月。〈锤锤 Online〉可能是最能让你拥有童年般快乐的游戏了。



进入游戏后,你 会看到屏幕上有一小 人站在左下角。这个 小人的性别、是在你 注册帐号时就决定的

哦。如果你注册信息 选择是的"男",那么 一个男性角色就将成

为你锤锤生活里的代言人,反之你的游戏形象便会是个 MM。周围的门代表着各个游戏房间,其中关着的但门口有着 "WAIT"字样的房间代表有多余的空位等待玩家进入游戏。开 着门的房间代表内无玩家;而关着的灰色的门则说明此房间 人数已满或正在游戏请勿打扰。进入等待房间后,可以选择队 伍,不同的队伍在游戏中以人物所持"凶器"——大锤的颜色 来区别,同队同色。当然,你也可以选择"大混战",就是独门独 派,谁也不帮谁。

无论是控制人物选择房间,还是在游戏之中,移动的方法 都是一样的,方向键"→"、"←"、"↑"、"↓"就能控制角色上下 左右的移动了。在战斗中,空格键专门用来控制锤子。这款游 戏的作战方式比较特殊,锤子虽为凶器,但却不是用来砸人 的,而是去敲地面的。由于游戏地图都是由一层一层的楼面组 成,如果玩家所站的砖被砸碎而又没有及时逃开的话,角色就 会掉落身亡;当砖块破碎落下时,不巧站在下面的倒霉蛋也会 一命呜呼。更搞笑的是,如果一段时间站在同一个地方不动, 砖块还会自动粉碎,可别自杀哦。

## 

每块砖都会 经历 "完整一裂 缝一破碎"这三个 过程。也就是说, 一块砖必须敲3、 下才会完全碎掉。。 你可以把所有砖 敲上2遍,等人经



过时给上"致命一击"……嘿嘿,这招是不是很毒?

当然,有消亡就必有新生,被砸碎的砖块在一段时间之 后会重新生出来,所以也不用担心会出现诸如上下左右都被 砸得空空如也的场面。如果你有足够强的能力去预估整个战 场已消失砖块的再生时间,你离"锤锤达人"也就不远了。

楼面与楼面间有数道梯子组成,梯子会因为所依附的砖 块破碎而消失,所以攀附在梯子上就以为获得不死之身的想 法是不现实的。顶楼和底层实际上是相通的,也就是说,在最 高一层楼如果沿着向上的楼梯攀爬的话,人物就会从底层下 面钻上来,这也是 FC 游戏的经典设定吧。所以,人物的上下 并不是绝对的,从而造成的形式优劣也就会变化多端。



## 個何

在游戏刚开始的阶段,你可以寻找能增强你威力的道具。砖块其实是一个 储藏室,砸啊砸的兴许就会弄出些宝贝来。常见的有"拳击手套",吃了以后能 加力量,"魔力鞋",可以增加移动速度,"强力水",增加一倍的攻击距离等。这 些都是属于直接作用型道具,还有些使用型物品,好比"图钉",钉在地面,踩下 去会减弱移动速度 10 秒钟: "蜘蛛",利用蜘蛛产生蜘蛛网,碰到蜘蛛网会有 10 秒钟时间不得动弹,"便便",踩上便便将使方向键反向操作 10 秒钟等。

虽然是款休闲游戏,但(锤锤 Online)中能钻研的地方还是很多。要学会怎 样玩的确很容易,而要成为高手则需要一段时间的熟悉与练习。好在每一局的 进度都很快,平均3分钟就能结束一次战斗,不会给玩家带来疲劳与乏味的感 觉。对战之余,游戏也为玩家提供了各色各样的服饰来满足玩家的个性化器

要。如果你看到一头能证 在地图中上下穿梭不力 乐平, 请相信那并不是你 的眼睛出了问题,而是有 个男生正嚣张地宣告着 一点好处是,不会让你在 一大堆相似的面孔中迷 失了自己。



#### 

队友之间,最基本的是可以使用"救援"与"合击"动作。在看到队友掉落的 那一刹那,飞奔上去将他(她)接住,你除了会赢得系统给出的"Thanks"外,更 能让被救的人充满感激之情。

此外、〈锤锤 Online〉还有练习模式、双人模式和地鼠模式选择。FC 可以让 两个人在同台电视机前玩游戏,〈锤锤 Online〉可以让两个人在同一台电脑上游 戏,分别作为 1P 和 2P。双人游戏就是真正的双人世界,只可以和系统机器人对 战,不能邀请别的玩家或与其它玩家组队。而且两个人始终会在一个游戏里,不



能够各自为战。操作方面, 1P 的操作方式与单人游戏 一样,2P则是用"W"、 \*A"、"S"、"D"来控制行进 方向, "Ctrl"来控制锤子。 "地鼠模式",说白了就是 拿着锤子打地鼠, 用来作 为自己偶尔的放松与闲 暇。

■上市 2005年暑期 ■版本 中文版





## 剑影革蹄话で夫

#### ——《轩辕∏飞天历险》制作者访谈录

了这么久(轩辕川飞天历险)的内测始终未能全面 展开,台湾地区见试都进行到第二版了,而北京方 面却仍然没有动静,这不免使玩家生出了诸多猎

有人猜测游戏对硬件需求大,不能很好的向国内玩家 普及,游戏卡通道染技术带来了表现效果的提高,同样也使 硬件需求台的上升了高度, 官方为了尽量降低环境要求而 反复调试证误了测试,而笔者所了解至的是,包括(天堂2)。 (魔兽世界 这样必须有 1G 以上内存才能使 3D 画面效果更 流畅展示的游戏,在国内也都成功运营了,并且《魔兽世界》 的上线人数超过了30万。反观 轩辕 |飞天历险/的推荐配 置需求,只要达至 PIII 1G / 512MB 内存 /AT 9200 或 nVida 5200 以上显卡即可、看来这个猜测并不准确。

于是有人继续提出《轩辕儿》天历险"对网络的要求太 高,台湾测试以来,线路不好的玩家已经对此颇有微词,而 内地网络环境更差,可能会影响游戏的上线。业内人士则认 为, 网星故意推迟游戏上市日期以回避 麻兽世界) (梦幻 国度 等游戏带来的市场风险、这两种特别都有些内幕的味 道,所以容易被大家所,准准于道,还有些几乎不靠谱的传 闻,例如说Bug太多还在除错啊,放出图和可运行画面这么 久但都不能稳定运行,还有说是开发度太低,系统还没有设 计调整完毕,职业技能都还不平衡之类。总之大家都有猜测 的权利,有多少个想玩的人,就会有多少个猜测版本。但哪 种是真的谁也不知道,似乎网星官方好像也不打算对此作 出什么解释。

容章大字为什么攥着这张牌而会不得丢出呢? 这个签 案估计除了网星内部人员之外、没有人能够给出确切的答 复。但至少通过这个事情我们能够看到, 个现象, 那就是 (轩辕!! 飞天历险)的地位无疑在大字的战略中变得越来越 重要,对于热爱轩辕的研家来说这绝对是好事情。

另外, 抛开网星的运作不谈, (轩辕1飞天历险)这款游 戏本身就是值得认真游玩的,因为这是轩辕系列,是能够体 会到我们自己民族文化的异彩。它不同于(魔兽世界)的无 边战场,也不同千'传奇"之类的嗜血杀戮,它有的就是那点 卢滴商程聚在我们而脉中的潮源文化,它有的就是我们 5 干年来传成下来的中华文明。

在外来游戏的侵蚀和攻略之下,我们还有自己的轩辕, 我们自己的游戏 还看7月真正CoseBeat的时候,我们的 轩辕世界是否会给我们带来新的惊喜和文化底蕴。我们要 相信等待,也要相信自己的等待是值得的,因为那是我们自 己的心情,自己的期盼

近日,有消息说〈轩辕川《天历险》内地测试即将展开, 而笔者体验过台湾第一版则试之后, 也对游戏有了更深的 认识,同时也有更多的问题,为此笔者采访了大字的(轩辕 ||飞天历险>项目负责人,希望可以通过他了解至这个游戏 更多的内幕。

#### 问:轩辕2大陆为什么和台服测试不同步?

答 美干测试时间不同步的问题,最上票的原因就是厨屋公 司对轩辕二的游戏品质要求非常高。对于达不到大规模对 外飛減标准的游戏, 网星公司会坚持等到游戏品质达标后才 开始进行测试。同时在游戏中, 台服设定的部分数值并不是 全部符合大陆玩家的要求, 北京运营方需要花时 司对游戏进 行微调。

#### 问: 轩辕 2 相对于轩辕,能否在平衡性的设置上面有 好的表现?

答 关于游戏的平衡性部分,是最近这 4 个月 5 來一直在內 認識幣的電点。田子调整平衡性的工作人员主要在台北、目 前北京与台北的工作水企是台北出 个新的版本,北京方面 进行译录录试。再加上台北的 co2 澳试、整理出修改方向和 数值,进行下一步调整,目前台路的 co3 版本的平衡是经过 多次,混成后的版本、平衡性已经非常好了。同时北京的志营 团队可以根据大量 co2 期间页帘的反形。在第一时间进行本 地长调整。可必购全发现问题及时解决的标准。

同:从种种迹象看。《轩网 II》的台湾 CB3 测试中还有 大量职业尚未开放。而目前各职业的技能也并不算 多,有玩家反应像医生的活络水实用性几乎没有,相 信还有大量的技能装备将会开放,而对这些技能装备 职业的平衡性的调整是相当长期的问题。而合服已经 临近公测,是否会在公测以后仍不断努力对已有技能 进行平衡性的调整。还是继续添加新的东西以避开平 简的调整?以何种渠道收集平衡性的数据以及让玩家 后德?

答 经过各阶段的封则,在技能与装备的工金上面线11已经 调整的毫不多了,公别之后找一切外会持续的调整各技能与 装备的平衡,但是调整的幅度就支有之前封测的幅度来的这 么大,上要是针对有特别问题的部分做修工。而一些后项的 既能与装备会健缓的开放,接下来我们会将工作重小放在之 后开放的新职业。

同:和飞天的游戏引擎如出一辙的希望 online 本是很 要玩家欢迎,却因为出现的外挂问题,人气极度下跌。 不知使用同样引擎的飞天可对此有所预防? 大字对应 付外挂可有何高招?

答 针对这个问题,公司早就做好的相应的借备工作,我们的研发人员都会一直待在北京进行支援,可以在最短的时间内发现并解决出现的问题,这点请人家放心。

问: 轩辕系列最吸引人的地方应该是玩家之间的合作,尤其是打怪、推 BOSS 时的职业配合。飞天在玩家的合作方面会有如何的设定安排?

答 轩辕二在设计理念上是鼓励 一人 solo 单可以练功,这个理念是希望带给玩家 个个同于"轩辕剑网络破 代的 新玩法。同时不游戏中也设计了 华游戏初期时需要玩穿配合的职业,如乐师,舞者,医师等,中后期在游戏中也设计了一些必须要组取,才能完成的任务。 由有效是游戏设定了 部分必须组队才能对付的超超超 預別的 boss,如果对游戏的职业系统是自腾透,将金根

难获胜,对于玩家来说是 个不小的挑战。





问:最关心的飞天系统,到目前仍然未能体验,不知是 哪方面的问题,在大陆的第二次测试中会开放么?

签 因为目前的版本里可以远的内容已经相当丰富了,所以 我们决定把最有趣的飞天系统放在 open beta 时开放。

间:飞天的各色任务可以看出,飞天在整个游戏的故 事性上下了相当的功夫, 主线任务更是引人入胜,玩 家们最感兴趣的是除大渊献、掩茂外是否还有其它的 德王给玩家安排剧情任务?

答 这是 定的, 开始就说明了镜干有 12 个哦,虽然不一 定每() 镜下都有想知道的事情,但是详随着轩辕剑单机系列 出现, 聪明的玩家 定待的出来之后会看到哪些熟悉的剧情

问,在飞天中,工会的性质将定位如何?以工会内的成 员交流协作为主? 还是更偏重于工会之间的竞争? 看 地图上保留有工会城市的位置,工会是否涉及到争夺 地图上"实际的领土"问题,会发生工会间的攻城 战? 是否还会如同轩一一样涉及十大神器的争夺?

答 [会的功能在轩辕2里算是一个很庞大的系统,所以我 11会先分阶段开放,首先会在近期内开放第 阶段的工会, 也就是组织工会的功能、这个阶段是以成员的相互交充为 主 而第二个阶段就更为复杂了,除了加强工会的功能,还可 能会有领土的争执,这个部分就请期待后续的报导了。

问:在各大城市的地图上可以看见留有玩家社区的位 置,听之前的传闻,说可以在玩家社区中结婚、实房、 耕作、存放物品。不知是否属实?还有其它的什么功能 47

答 这是确实的,但是系统还在架构中,我们预计可以在前几 版的资料片中就可以跟各位玩家见面,至于新的功能就留一 些给后续的报号吧。

问: 终极装备是通过什么途径获得的?打 BOSS?自己 制作?还是采集?或者是不存在终极装备,只是不同的 方式能获得各具特色的装备?还会有"不可交易"、" 不可重复"的装备吗?

签 所谓的终极差备基实并不是我们所决定的喔, 武器方面 有玄石这个系统,所以玩家可以针对自己的需求跟玄石的组 合去打造自己最强的武器。在防具上面,虽然有套装可以让 玩家收集,但是要收集完整的套装,可能的方法除了打怪之 外还有任务甚至是采集跟炼化。加上防具分成5种类型,每 种类型各有优劣之处,所以很难去定义真正的终极装备。至 于不可交易跟不可重复的装备在轩辕 2 是没有这样的设定

问: 轩二的到来是否意味着轩一即将停止运营。如果 不停运,是否会有下一次版本更新?

答 不会有更新,但会持续运营。



46

Broadland Africant the form



W. VIII .



孝重庞夯的机甲勇士们会获得更快的移动速度

戏方式。你也能带 三五好友组成智龄。 从保险打任。世界外 何混乱变化均与传 无关。友情和爱情 有独具创意的设 的角色影響的为大利。國際分析 素品的民族特件實施的能够为似 此的實性學快加度修正,他就是 谈和兄妻们在一起打怪你会变得 是結至後、而那些在別的問節中將 二年四的記憶技人们在《阿巴》中可屬不得不收較 到、"先該學者要完成难度不小的資訊任务,一旦包

是升自己的官阶、直到

《耐空》原创内涵中的闪亮之处。

> 量一个的花心大少们迟早变成穷光量。

对于那些帮心大量的玩家、游戏还提供了谁尽丰富的在线任务帮助 。 







就在单机版"三国群英传"系列第五代上市不久后,字 峻奥汀又突然公布了该系列的网络版本,而且游戏目前已经 制作完成,很快就会同全国的玩家见面了。现在就让我们带 **着诸多的疑问来看看这款在策略游戏基础上诞生的网络三** 国世界吧。

### 另类横版的三国感动

**才中** 特的横位 綠动条 叫面,是 一 国群英传 系列的特点之一,现在 也被运用在网络版本之中,这是我们对作品最直观的感受。此 **人** 外,网络版更延续了原作表现历史宏大战争的众多特色。无论 是瞬息方变的战场、还是壮观的万人交锋场面,游戏不再只是打怪练功、 组队攻城,而是能够真正在线上的三周世界中,攻城掠地,占领一座又一 座的城池独霸一方! 历史当中的知名武将如关羽、吕布…等人,也将以 BOSS 身份现身,与玩家交手,再添游戏乐趣的无限可能



### 四大职业

扮演魅力十足的角色,向来是网络游戏中最重要的环节! (三国群 英传 Online ) 共有 4 种全然不同的角色职业, 供玩家可根据自己的喜好



表 内 拥有 自接绝力与武将核绝攻击的 双重排性 是魅力 + 是的金能型职业角色,适合喜欢平均发展的玩家。在修炼的初期或中期都有不错的能力发展,并且是游戏中最能引领大量军队的统帅。如同组世好 雄曹操,拥有在游戏中独霸一方的潜力!



经济 以嵌力强大的攻击力畅快打垮敌人的率性角色,适合喜欢直来直往的玩 家、初期时就已充分具备快速消灭怪物的能力,随着等级的提升可学到各种感 力强劲的必杀核,是因队中最可靠的肉质角色, 就像玩家所熟悉的美羽,张飞 等最气万丈的大英雄。强大的攻击力与防御力常在关键时刻左右战局。



军师:不同于猛特在战场上的冲锋陷阵,军师是整个战局的操盘手 他拥有最多种类的法术技能, 拥有最多种类的法术技能,在战争中起着非常大的辅助与支撑作 。就像孔明借东风扭转赤壁战局一棵,是战争胜利的关键人物,远



方士:以长距离、大范围的华丽招式战斗的方士,随着等级提升与获 得核能,是可成为团队中晨主要的攻击力量, 这是能够操纵轻米的不可思议职业,除了拥有范围广阔的攻击法水外,更能召唤传说中的各 种圣兽,在战场上给予敌人毁灭性的致命破坏!



在 · 压群英传 On ne 的世界中, 玩家之间除了可彼此相互合作 应付随时出现的小王之外,还可以携带专属的护卫兵团,以各式各样的 作战兵种,在千军万马之中利用战术配合,痛快的冲锋杀敌!通过不断争 夺城池的战争,进一步雄霸一方,完成真正的势力割据 这里就要谈到 (三国群英传 Online)的另一个最动人特点—— "国战"!

游戏中能够看到的城池,除了三大首都之外,全部都是可以攻占下 来的目标。"国战"依不同服务器每周各举行两次。在"国战"期间,玩 家可攻击不同势力的其它玩家、NPC 以及城市。只要是属于其它势力的 (魏、蜀、吴三国首都除外)。且无人占领的城市、都是国战的区域!在开 战前,系统就会先广播国战即将开始的消息,不在己方势力区域内的玩 家即刻会被传送回自己所属国家的首都。此时,所有城市,及附近道路 上的区域,都会自动切换成玩家可互相攻击的模式,只有首都为安全区 域,另外练功的洞穴也不会受到影响。正式开

战后, 玩家就可以与不同势力的玩家 NPC 对战、只要打倒不同势力的其 他玩家就可获得功勋值, 对手越 强时, 可获得的功勋值就越高。 国战的重头戏便在破坏位于城 中央的骑马雕像。在一定的时 限内,可能经过多次攻守转换。 最终城池守方的雕像被破坏,则 战争失败:相反的,破坏骑马雕像 的一方则成为该城的管理者,而其军 团长,便成为该城的太守。每位玩家对 雕像的伤害度将转换为对自身所属势 力的贡献度,最后,由贡献度最高的势 力来占领该城市。在新势力变更后,残 留在战场上不同势力的其它玩家会 被传送回各自的首都,不幸战死的 玩家若重生点的纪录位置属于 己方势力,战死后便在原重生 点复活,但若是记录在其它势 力内,战死后则会被传送回自 己的首都。



在该军团占领期间,可从城市持续获得税收(未来可能开放),军团 成员还有获得俸禄物品的好处(未来可能开放)。如此一来,只要确保军 团的势力强大,拥有城池,才能有希望最终得到天下。



在(三国群英传 Online)的世界里,玩家能在一处名叫"炼造房"的 场所进行装备及道具的合成。合成可分为两种功能,其一名为"炼造", 是指道具、装备等物品的合成,玩家可根据物品的炼造功能,生产出许多 无法从商店或怪物身上获得的特殊物品,比如能炼造出与药草同样具有 体力恢复之疗效的小笼包,或大量生产带有特殊属性的箭支……。其二 则为"强化",是指武器、防具等装备的属性数值的提升,玩家可将自己 的装备性能予以提升,提升自身所长或者弥补不足之处。炼造强化不求 人,自制独一无二的超强道具

最后要谈到的是,游戏除了以上主体系统外,还设计了"赌场系 统",这其中包含有一些休闲类小游戏,玩家能够在战争之余放松一下, 参加一系列的虚拟博采活动,当然这也是一种挣钱的好办法,呵呵。■ (文/Halan)



在《 国群英传 Online》即将面世的时候,本刊记者有幸采访了游戏制作的 主创人员,从中又得知了很多游戏仓,作思想、相关细节和未来可能拓展的内容,

记: 游戏从外在画面表现和内在系统形式上都与目前传统网游有很大不同、单就 画面看 确向滚动画面的观角局限性是否会时玩家游戏造成不便,是否有其它相

"群草 (Juline" 是软膜向设计的 21) 解改、透口景深的表现。其字原案有解戏 中的行动还是相等的自由。不主我想这样的确正设计对于老薛英述来说,该或并不知住。由于这句子就有这样对于老薛英述来说,该或并不知住。由于这句子就有必要你够早晚中的战场效果来说。也相当的整合。因此

取的效力。在是集团的 A200分形成组 及2007年2 至,物理和来说。我们是比较晚间计玩家可以光电视标准能够轻松的执行游戏。避免过多繁殖的功健设定。最初家的清桃。不过为了更近。此职分级玩家的海水。我们仍由设计了一些贴完的海线设计,可以满足能允技术上的满来。

记 从目前资料看 存政所注重的是团队的大规模战斗,而游戏的升级系统是否 仅仅依靠团队作战,对于喜爱单端的玩家,或者在没有大规模冲突附是否有其它

其实群英 Onane 的单练在升级方面是完全改有问题的。与然我们在游戏中 设工了许多们元率 来增加加多介元。从上均上的东源。而这也还我们在设计 所需并要表现的第十一程,由并不找表真从中特的证券打 就没有了生存的空间,从享任。1、5、5、5、6有表现和他的影心特件,操纵技力来取得经验值。或者是

、不过, 內容所以報車要的時隔之 。就是有 1 人脑比计算机主趣, 所以基 上铁江 2 建以机泵 5 以 8 多 9 其 6 玩家, 进行 5 动, 不管是组点、画战或是货品 交流等等。都可以1. 你获得更多的乐趣

A'. A Bro 1/2 11 .

记 对于兵种的设定是否完全以系列过去单规版的内容为主,在原有基础上是否 在監守打馬和在新

移。11是是人有条地设定。他占据表表。。数单目原的设定有很大的小1之处。 从1"1""之"(Chane P的某些角色来总是 1 房市要的财业特色。因此 我有点,我们负责化、差异性上级了相当大的变化。其全加入了不少"养暖"的成

工具の能会内为玩术的领导无方面下静志磁度。而且气除了分为男、女具 过去, 岭至 哈的转矩或种, 计特点引 14个具种, 预订未采过会再贴线增加

與半確。4 每一次转差,1、配会体料本可能,並跨特色,有的可能是擴长政治的反构。 有的可能是擴出。如此,和《有的可能是擠毛或类為政士的《种》玩家(反傳格 九、反同于利、作都有需要考量的地)。而不再是是小反们果果何的冲战可以了

记 以任系列 率机作品中的阵型系统是游戏关键要素之一 在目前的网络版中是

(一、) 首、) 的新年设计之中。我们上,自我完了四种基础海事给玩家选择,不过到海顶,几,2有了不,并坚定用作。如为城临为的改定。至于会本会有宣教指示及他)等项,是我们允许,并依当趣的部分。 A 113%的对 机的是 在过去上次的国政记录的中 我们发现玩家会随着

高放行中、但仍此以近到近年近天出代的国家记录 高放行中、但仍此近近到色東州政府前的国域跨 整 增生了 1 遍 挑战的时候。许与用能会将将了便同 范围找印度以前企作置于约律来大致大管补示数率 的效果。 已过收与了即会选择的一些在名谈即的猛 将来, 自为的, 你就有提的朋友推进,这些一然形成

记 存效的国战系统相与有创意 但尽管碎戏地图版 对游戏的长斯六趣 您对未来的扩展有什么没想?

九十二段1、会先行扩大地南加省、跨了增加加 家政城路地利。1 每二年 城与城区河门连结方式,也 会许当建河至,了许多可以运用的战术,很多在单机 版母以元整衫现上来的谋略, 自"群英 Online" 里起

我见看过机塞上已执行的"明修核谱、暗馥酶仓"豪龄、中超平1年的十万军队。自揭黄龙 这千是系统内定价指令,一是透过消戏设定延伸出来的 可能变化。但是知带给所有参减的玩家很大的覆据 与小腿,这样的戏口在结果与她的同馈上来说并不 直觉,但是我们希望可,1将这部分做到更好

為別。本米板 1投入的 ,立势力功能, 玩家可能花、不力心思去学得自己的角色 ;对肌。 简单的说, 本来我们要做的就是认玩家在进攻或的守上所选择可以更加多元化、我令人要怎么进 攻°该怎么萌了"要执行什么样的截米1要不要与人 结盟 担不担心极第一画偷袭?玩家可以自由用著各种战术的变化与可能。而我们开发人员要做的就是 要避免设计工具有绝对比较的级元,为了从来被约束可以 在这个康报特界中进行各种的可能,而不是陷入 种单调的思维。而这种玩家的免造能力上是维持 个游戏乐趣的来源之

记, 非常威廉仿在百忙之中接受我们所采访, 谢谢!





向以即时通讯软件 QQ 为主要业务的腾讯,虽然有过代理韩国 ■ 网络游戏《凯旋》的先例,但大型网游的自主研发,还是大姑娘 上轿头一回。以(东游记)为背景的 O 版 MMORPG(QQ 幻想) 究竟品质如何? 相信是那些还未参与内部测试的玩家最关心的问题。与 同期其他类似游戏相比,这款作品有几个突出特点

现在的网络游戏首先要以画面吸引玩家眼球、把 他们拉进门,才谈得上感受游戏内涵。Q 版游戏的共同 特点就是可爱,不仅玩家人物形象要可爱,怪物和 NPC 也越可爱越好,最好让人顿生怜惜之心,舍不得 殴打。场景也以清新悦目为主,力求将玩家带入一个梦 幻而迷离的神话世界。从这个角度来考量、〈QQ 幻想〉

还是比较成功的,丰富的纸娃娃系统更起到了锦上添花的作用。



(QQ 幻想)的师徒系统添加了一些新的元素。在 满足建立条件的前提下,玩家可以通过以下三种方式 建立师徒关系

第一种方式是直接右键点击某玩家,在右键菜单 中选择"拜师"或者"收徒",对方会收到消息通知,点击 "同意"的话双方即可建立师徒关系。

第二种方式是5级以下的新玩家每次登入游戏,系统自动弹出对话 框,询问其是否愿意进行师徒速配(只找师父)。玩家选择"是"的话,系统 自动速配一次。具体流程是师父方收到消息,决定是否要收徒弟,同意则 系统发消息给徒弟方,反之速配失败。徒弟收到消息后,也可以选择是否 要拜这个人为师,同意则速配成功,反之失败。双方最长应答时间各为30 秒,超过30秒也视为速配失败。

第三种方式是在各个城市和村庄设立拜师 NPC,点击该 NPC,选择 "拜师/收徒"。确定后系统会自动速配一次,整个流程同第二种方式。失 败的话需要重复操作。

"一日为师,终生为父",师父的培育之恩,做徒弟的应该如何报答呢? 游戏设计者精心打造了一个对应的感恩系统。随着徒弟的等级增加,感恩 系统定时启动。每次升到关键级别(即整数级别,如9级升10级,19级升 20级,依此类推),"感恩"按钮会自动点亮,徒弟可以在下一个关键级别 到来之前的一段时间点击该按钮。如果师父此时在线,点击后按钮变灰,

师父获得感恩奖励,按钮将在达到下一个关键级别时再次亮起。如果师父 不在线,点击后按钮无变化,不进行任何奖励操作,系统提示"师父不在, 无法表达感恩之情"。即使师父之后上线,系统也不会给所有徒弟发上线 通知,只能通过好友面板的显示功能查看师父是否在线。在感恩成功之 前,"感恩"按钮会一直维持点亮状态,只有当徒弟进入下一个关键级别以 后,此次奖励操作才会被下一个关键级别对应的奖励操作替换,本次奖励 失效。徒弟每点击一次"感恩"按钮,感恩次数+1。师父受到徒弟感恩次数 越多,师德越高。随着师德提高,师父的称号将会有所变化。

在组队关系中,当队长是师父时,徒弟获取经验值加成。当队长是同 门时,双方均可获取经验值加成。徒弟在0~30级之间,每升5级系统自 动给予师父随机奖励。

### (\$\frac{1}{2}\); \$\frac{1}{2}\]

好的网络游戏特别强调怪物之间的相生相克, 因为这样 才能真正体现每个职业的重要性和每种职业发展方向的平衡 性。(QQ 幻想)中的怪物分为 10 大种族

圆门 理生活在自然界中的普通动物,没有任何特殊能力,是幻 想种族中最常见的一种。

**上** 种类仅次于动物族,通常具有不通过眼睛来观察周围环 境的能力,因此对于"致盲"效果拥有很高的抵抗力。



少之又少。植物族对"致盲"效果完全免疫。

**水生族**水生族是对所有生活在水环境下的怪物的统称。水生族敌人有 很多强力怪物,而且它们对"冰冻"效果有很强的抗性。

人形族 人形族指形形色色接近人形,拥有一定智商的怪物。令人高兴的 是它们一般没有掌握任何特殊能力。

不死族通常指被黑暗的力量所驱使的那些本应死去或已无生命的 物体。这个种族对"生命吸收"和"中毒"效果完全免疫。

孤精核 人为的制造物,对"生命吸收"、"法力吸收"、"中毒"、"封印"等效

防波 龙族是站在食物链顶点的生物族群,从魔法力量中诞生的最强种族。 它们拥有其他种族无法比拟的强大肉体和别具一格的施法能力。目前系

统暂时没有开放该种族。 天使族 拥有神格的强大种族,对"中毒"、"石化"和"降幅"具有很高的抗 性,对"致盲"效果免疫。

原籍 通溯有神格的强大种族、对"中毒"、"石化"和"衰弱"具有很高的抗 性,对"致盲"效果免疫。

值得一提的是,游戏中的属性相克模式采用了道家的五行之说。各 个属性元素对不同的异元素或相生或相克,为玩家的游戏过程添加了不 少始料未及的变数,极大增强了游戏的可玩性。下面的表格说明了使用 某一个元素属性去攻击另外一个元素属性所造成的伤害倍率。

	100%	60%	1 117%	100%	14 /%
水	140%	100%	100%	60%	.00%
凤	100%	130%	100%	140%	60%
雷	100%	140%	30%	1.00%	100%

一个生物的元素属性决定了它的攻击和防御的属性类型,熟知属性 的对应关系就能让战斗变得更加简单。有些敌人没有属性、所有元素对 它们都不会有额外的伤害加成。只有巧妙利用属性才能达到"知已知彼, 百战不殆"的理想效果。

(QQ 幻想)中有许多诰型可爱的怪物,这些怪物不仅可 以提供经验、金钱、装备,还能充当我们的贴心宠物。带着一 只独一无二的宠物在大街上招摇过市的感觉是不是很拉 风? 这个游戏的宠物系统可并不只提供"炫耀"这一功能哦! 想把生活在野外的怪物驯化为自己的伙伴, 当做坐骑

和战斗助手,并不是一件容易的事情。要捕捉它们需要用到 一些道具,根据怪物等级的高低,可以选择捕兽夹、玉净瓶和捆仙索。这 些道具分别在龙城、出云和天都这3个城镇购买。级别越高的宠物,成功 捕捉的概率越低。这个概率还取决于玩家本人的声望值。声望越高,成功 率也会相应提高。

刚捕获的宠物以"魂"的状态存在于宠物界面独有的宠物栏中,双击它 就可以将它召唤出来。由于宠物原本就是具有食肉或食草或杂食特性的怪 物,所以其对饮食也会有不同的要求。使用中的宠物每10分钟增加1点饥 渴度,使用其喜爱的宠物食品就能为它补充能量。记住,不要做"又想马儿 跑,又想马儿不吃草"的葛朗台,不然你会很快丧失宠物对你的信任。

信赖度的设置,使玩家不得不花费一定时间和精力在维持与宠物的 良好关系上。影响信赖度的并不仅仅只是可口而及时的食物,使用中的 宠物被卸下一次,信赖度就会下降2点。战斗逃跑的话每次宠物信赖度 也会下降 2 点(使用"逃逸"技能除外)。下降容易上升难,使用中的宠物 每持续使用 240 分钟信赖度才能增长 1 点。信赖度为 0, 宠物会逃跑, 离 开玩家消失。信赖度低于30不可交易,每次交易后,信赖度默认为30。宠 物被丢弃到地上后,信赖度默认为1。

目前(QQ 幻想)里的宠物只拥有两种非常实用的技能 收集和坐骑。 前者使宠物拥有自动拾取玩家周围物品的能力,后者使宠物可以被当做 坐骑使用。这些技能不用主动学习,而是由宠物在升级时自动领悟。宠物 每升一级都有可能领悟到新的技能,能领悟到"乾坤大挪移"还是"降龙十 八堂",就看你的云气啦,

(QQ 幻想)的所有武器装备都不是一成不变的, 除了开发人员会不断添加全新装备道具以外。玩家自 己也可以通过"合成加工"或"卡片镶嵌"系统打造拥 有特殊属性的个性装备。

一提到卡片镶嵌系统,很多玩家肯定会想到(仙 境传说)中久负盛名的卡片系统,两者的确有许多相

似之处。《QQ 幻想》开发在后,可以从容加入一些前者不具有的贴心功 能。比如玩家可以自己在装备上打洞,完全掌握了镶嵌的主动性。而且在 合成镶嵌的过程中,随着物品合成的随机性,会出现许多不同档次的合成 镶嵌品。不确定的结果才能让人充满期待,合成的乐趣也正在于此吧

镶嵌的条件为:

1.角色条件:已学习武器工匠、防具工匠、首饰工匠中的一种以上技

2.拥有卡片:以怪物掉落为惟一获得方式。

3.被镶嵌的物品拥有插槽,即"洞"。

4.打洞方法 利用各城市的加工炉对物品进行加工。

在最新版本中, 镍嵌的成功率为 100%。武器和衣服可打洞最大数目 为 5, 盾牌最大数目为 1, 鞋子、手套和帽子的最大数目为 3, 其他装备不 可打洞。武器和衣服上最多可镶嵌一张带有属性或种族的卡片,其他装备 不允许镶嵌此类卡片。

镶嵌需要的卡片展示



客观来说,(QQ 幻想)并没有摆脱目前最常见的网游模式,即打怪、 升级、收集装备和培养角色。但既然该模式依然被广泛采用,说明也是能 为广大玩家所欣然接受的。而且这款游戏在很多方面都有所创新,与QQ

软件的整合更是已经 被QQ游戏中心和QQ 秀等项目证明是最行 之有效的推广手段。相 信等正式公测以后,目 前存在的一些问题都 能得到较为妥善的解 决。期待(QQ 幻想)成 为Q版网游市场上新 的弄潮儿□



量名称 完美世界 ■創作 知业工作会 ■类型 网络角色扮演 | MMORPG | ■代理 完美时空

■上市 2005年5月 ■版本 中文版





近随着一款又一款的大作推出,一个全新的玄幻世界也在悄 然走近我们,它的独特是目前网游历史中前所未有的,这就 是由完美时空公司经历三年研发而成的玄幻 MMORPG(完 美世界〉。

魔或仙,只在一念之间,如何去领悟神识的奥秘,如何在完美世界中永 定自身的本元,则需要玩家自己去参透抉择了。

### 驴刺的多里系统

"修真"一词,大家可能很难理解,更不知道其中所蕴涵的深意。众 所思知、RPG 的特征是角色特性随时间进程而逐渐改变。在传统 RPG 中,玩家角色特性的强弱是以等级来概论的,很多能力限制也与等级 紧紧挂钩。而在(完美世界)中,角色的强弱,技能的使用不仅仅与等级 有关系,更与修真系统有关。

按照(完美世界)中的设定,天界众神为了获得更多下界的信仰与 拥护,开始挑选一些具备特殊天赋的凡人,与其共同拥有神识,而这些 被选中的人在完美世界中被称为"修行者"。在修行的路途中,会经历很 多艰难困苦,同时也将度过一系列的进阶阶段。筑基、灵虚、和合、元婴 空冥、薩霜、渡劫、寂灭、大乘,角色在经历等级提升的同时,也将面临着 修真过程的提升与发展。在修行的九大阶段中, 元婴与渡劫两个阶段是 两大生死关口,冲破这两关后,角色会有大幅度的能力提升。按照技能 挂钩的原则,每个修行阶段将有特定的角色技能以供玩家学习。

修行是一个过程,而在最终,玩家到达大乘阶段后,将面临分化的 局面,如修成正果,则成为真正的仙,其过程分为地仙、上仙以及最终的 仙神,当然其神力也将让玩家叹为观止。另一方面,在步入大乘后,未能 通过考验而被驱逐出天界的失败者,将跟随其主神信仰而坠入无尽的 空虚世界,自然,这是变魔的开始,虽然没有成为神仙,却拥有了强大的 魔力,魔的发展过程中分为狂魔、魔尊以及最终杀戮血腥的魔神。

魔与仙的并存,也注定了魔仙对立的宿敌之缘。在这里,玩家选择



#### 绚烂迎种起思业

正如其他同类型游戏一 样。完美世界大陆上同样生存。 着具有代表性的三大人物。即 为武侠、弓箭手(羽族的"羽) 芒")与法师,以后陆续还有新 职业加入。而其中有所不同的 是,根据完美世界大陆历史的 起源,在这片神秘而美丽的大 陆上,存在着风格迥异的种族,

在这里最为突出的便是血气方刚的人族与身姿幽雅的丛林使者羽族。 人 8 一个热爱生活, 追求自我, 同时又热心助人的民族, 拥有的强 大战斗能力和坚实的体魄。任何一个人族武侠都是让人尊敬与崇拜的 对象,当然他们的威慑力便是来自强健身体以及各种大型武器与沉重 铠甲。

罗扇 8 传说中的神射手,可以在百步之外以精准手法将目标击毙。 长期的丛林生活造就了他们灵活的身法、敏锐的观察力和反应能力、 据说他们是完美大陆上最为恐怖的杀手。他们并不象人族那样乐于助 人,他们所追求与崇尚的是保卫他们的家园,与此培养出了他们高傲 而又冷漠的性格。

(5) 8 杀戮与血腥的代表,强大的蛮力是其他种族所不能相比的, 擅长于使用巨型重量级武器进行搏杀。其邪恶的本质也注定了他们狂 热杀戮和征服的最终宿命。

玩家如果喜欢战士类型角色,那么人族武侠是首选;而对于喜欢 刚柔并济风格的玩家,则羽族的神箭手"羽芒"则是不可替代的选择了 (封测将开放羽族的另一个职业,偏重辅助的"羽灵"MM),如果喜好 PK 格斗,那么魁梧如怪的妖族便是首选。

#### 非智迫职业故能

由于职业技能繁多,在这里仅介绍修行的最初阶段"筑基"的部分 便千角色成长的技能。



〇人洞思傳,特 点在干政击刚猛有力,

因此并不注重技能的 华丽程度,而是注重伤 害等实际战斗要素。

守力8全力迅猛的 攻击,拥有着击晕目标 的附带特性。此技能使 角色在初期的修炼过

程中,安全系数大大上升,因为在量状态下的对手是无法移动与反击 的,因此在这短短的几秒种内,便是自身最安全的时候,而初期拥有该 技能并频繁使用,可以大大提高使用辅助技能或者辅助药水的机会。

新水。迅疾而猛烈的六连击。在初期格斗中,该技能将成为武侠升 级战斗的最主要火力技能之一。因为其强猛的六次连续攻击,将会给 目标以沉重的打击,如果配合寸力一起使用——那么,效果请玩家自 己想象吧

〇人派群 刘门 传统的魔法能力拥有者,完美大陆元素的控制者。 以火、水、土三系法术为主攻魔法体系。技能绚烂无比,但在美丽的背 后也蕴藏着强悍的杀伤力。

②欢给。火系基本磨法,对干初期的法师来说,是又省蓝药又能达 到适当攻击的技能。

**加**泉水系基础魔法,与以上技能同。

縮紹a该技能最大特点提高恢复 MP 的速度。熟悉法师的玩家应 该很清楚此技能的强大用涂。

〇四版至10只a并非象人族那样具有攻击性,相反他们具备的是救 死扶伤,人见人爱的辅助能力。本身没有强力的战斗技能,但其强大的 救助之术却能在队伍中大大提高成员的战斗能力。

新心思。最初级的辅助回复 HP 技能,组队中将使主战队友的持续 战斗力得到明显的提高。自然这也是羽灵受欢迎的原因之一。

到盾。类似魔法盾牌的技能,在自己受到伤害时,可以用 MP 的损 耗来代替 HP 的下降。在格斗中确保自身不受致命攻击的必须技能。

羽份8主动攻击技能,虽然羽灵在组队中所发挥的能力要大大高 于单体作战,但毕竟不可能任何时候都有队伍让其加入,因此单杀的 能力也是必须的,而该技能就达到了这个目的。

○(派派)□ 以攻击蛮横为特点,自然其技能中,以攻击系为主, 而一些辅助技能也是以直接提高攻击为目的的。

○四(1)。在对目标造成强大攻击的同时,使目标墨版。确实是一个 很致命的技能,重创与晕厥同时产生,在初期,这个技能将大大提高角 色的升级容易度。

**發怒**。更可以理解为兽王锤的后续攻击技能,在晕厥的同时使出 横扫一圈的圆型攻击线,对目标进行致命的攻击。

从三大职业整体来看,人族颇显攻击特色,而羽族则以柔为主,注 重救助与远距离迂回攻击,其速度是其他职业望尘莫及的,而妖族则 以笨重强悍的攻击著称,同时因为其使用的武器决定了他们的行动与 攻击都比较缓慢。

### 巡海迫迫严판起

在提到生产技能前,需要先认识一下(完美世界)中技能的重要元 素,那就是 SP(Spell Point 技能点)。打怪的过程中除了会获得经验以 外,还会获得 SP,在用途方面,要追溯到技能的学习环节,在(完美世 界》中,技能的学习需要耗费一定数量的 SP 值。

生产技能与战斗技能一样,在学习的过程中就需要消耗特定量的 SP值,值得注意的是,生活技能有很多种类,而在同一时间,一个角色 只能学习并拥有一项生产技能,如果已经学了一种生产技能而想更 换,则可以选择遗忘以前的技能,但曾经学习技能所耗费的 SP 不会返 还,因此务必要三思而行。

生产技能分为四种,分别是武器制造、防具制造、首饰制造与药品 / 灵符制造。玩家可以按照自己的喜好与市场的需求来选择自己要修 炼的生产技能,在这些技能升级方面,也采用阶梯式,即必须在角色到 达一定等级,并且学习了该技能前面必须的技能,才可以升级下面的 技能能。

学会了生产技能,那么自然要初显身手了。在使用技能进行生产 时,还需要具备相应的生产工具与原料,如武器制造技能需要"冶炼 炉"与相关武器原料,这无疑给玩家制作心爱的装备道具提出了一定 的考验。

从生产技能系统看,这是游戏一个新颖的构思,装备不再只能从 单一的打怪来源来获得,更可以通过打怪获得的原料按照特定的生产 技能打造出凝聚万物生灵之气息的心爱之物。而同时,各种生产技能 的独一性使玩家对各种生产技能的追求也五花八门,从而使完美大陆 商贸市场呈现空前繁荣的景象。

#### 

(完美世界)目前已经公布的四大特色为:自定义形象系统、自建 城市家园系统、飞翔系统与无接缝超大地图。可以说,这四大创新都是 目前游戏作品中重量级的创新。

•自定义形象系统、现在的很多游戏已经有了让玩家自己设定心 爱角色外貌造型的功能。但那仅仅是简单的改变几种预设形象而已, (完美世界)将真正的造物主身份赋予了玩家,提供了完全由玩家拟定 人物外貌,身材体形的功能。不夸张的说,只要玩家白身有一定的想象 力,完全可以通过对脸型、眉毛、鼻梁、嘴巴等部位以及对身材的细节 调整,将角色的相貌塑造成与自己十分相似的模样。如此的设定也在 最大程度上体现了个性化的表现,在游戏中将难以发现两个完全相同 的人物,彻底结束了"千人一面"的陈旧时代。

•自建城市家园系统,我们是英雄,我们是豪杰,但在游戏世界里, 我们始终没有属于自己的温馨小天地。可以说 RPG 中各个英雄有着 他们的绝世宝物,一仓库的金钱,但到头来连一个真正的家居之所都 没有,这是否会感觉可悲? 《完美世界》就提供了玩家建造房屋的功能, 让玩家在升级冒险的闲暇之余也能拥有自己休息娱乐的场所,这种设 计必然将引发众玩家们的创意爆发——房屋的周边地形景色和室内 布置,完全由玩家自行设计实现。

·飞翔系统·飞翔,人类自古来的梦想,不可能实现的神话。在(完 美世界)中,配合着无接缝超大地图的波澜壮阔,角色在特定等级后会 具备使用翅膀飞翔的能力,试想在万里晴空,俯视这"无接缝"的广袤 大地,那种感觉是无法用文字来形容的。

•无接缝超大地图 告别"Now Loading",告别频繁切换地图而造 成的无聊等待,造就让我们进入游戏世界就享受到的无边际的真实完 美大陆,你想到哪里就能去哪里,不会因为中途的数据读取而让心情 大打折扣。以追求唯美真实为目的,无接缝的大型地图概念屏弃了无 数小地图拼接而成的游戏世界,将一个完整且近乎真实的空间展现在 玩家面前。

(完美世界),给了我们众多的震撼,这些震撼之源来自于它的多 种创新,但最终我们感觉到她一定会取得成功,原因就在于她"以人为 本"的理念。造就完美,造就辉煌,让我们一同进入(完美世界)真正的 完美空间。■



■名称 EverQuest 2 職类型 网络角色扮演 | MMORPG | ■代理 游戏橘子

■制作 SOE

■上市 2005年8月 ■版本 中文版





元素系方向

召唤系方向

召唤师(11-20LV)

巫师 (两阵营共有)

亡灵法师(自由港)

魔法师 (奎诺斯)



### 你有多大?

我 10 岁了。 当我从 10 岁~17 岁这个年龄阶段中选择最小的 10 专来探索这个世界时,便决定将自己的内心做 次彻头彻尾的净化, 以便用 10 岁的心灵来看待这个世界。我闭上双眼,在脑子里反复地 今叨着"我只有10岁,我只有10岁 结果可想而知,来遂。不管 我是否真的可以变小,但是游戏确实给了我们抗拒时间的选择,我们 可以尽情地走入自己向往的年少时光。既然我已经无法回到 10 岁的 心态,那就让我来做一名父亲,让(美少女梦工厂)里只能截止到 18 岁的故事在(各奇)里得以延续。

#### 你的一力有多少

什么,你问我要如何培养女儿?当然是越小培养越好。你看(各奇 里的人物能力,有力量、智力、敏捷、意志和幸运5种,从10岁到17 发,随着年纪的增加,能力的成长数字会有不同。年纪小的时候,毫古 和幸运的增长会比较突出,到了后期力量 智力和敏捷的成长会超过 意志和幸运。正所谓为学应需毕生力,攀高贵在少年时。孩子总是幸运 的,他会被很多人呵护也会产生很多的梦想,而随着年龄的增长,获得 更多的0 是思想和身体上的成熟。你的能力有多少、由你自己决定

### **《你最識多**』

另看我很慈祥,但是对待女儿的成长我 样会变得严厉,你别胳 我,我知道你说我对自己尚不严格,又怎够资格对女儿如此,不管如 何,做为父亲我要做到父亲的职责,哪怕被千夫所指,也决不放弃对女 儿的管教。那么,孩子,现在开始就工作吧,为了你将来成为 个富有 的人,起码在物质上可以不输下他人、当然,工作从兼职开始,看到那



#### 洛奇 中文版测评

文/网先队·踏风而来

平店铺房间前的牌子设有?上面说明了兼职的开始时间, 般以影子的 位置为准。什么,你没有影子显示? 伟大的爱琳之神, 这家伙连起码的显 卡都不具备就跑来带孩子了,这不是影响孩子的健康发展么,刚才居然 本腌我,我说作,把局卡升级了再来带孩子吧。

### 《会打架么

这是让我很头疼的一件事,女儿开始学会打架了,全是学校的雷纳 德干的好事,他不教孩子学好,全是战斗技巧,什么格斗、防御、暴击。现 在女儿看到路边的牌子、树丛、电灯杆子,就要练拳脚,说是能打出很多 好东西, 当她拿着从牌子上掉下的钉子给我看时, 我已经无话可说了, 她的行为已经严重到随意破坏公共设施的地步、可她的脸上却很得意。 这个雷纳德,等我找到了校长, 定要让校长辞了他。可是,过了不久我 的想法就改变了.看着孩子战斗时那洋溢在脸上的喜悦,我想,这也许

就是曹春和热而吧。 而且,看到她熟练的 近用战斗技能对付 村口那些区猛的豺 验,我知道她将来是 不会受欺负的, 既然 如此,那就让她继续 学习吧。雷纳德,放 约,子一马.



#### · 什么?

某天我正带着女儿在广场里看着明朗的天空发呆,忽然耳朵里传 来了'盛夏的果实的曲子, 寻声望去, 个和女儿差不多大小的男孩在 抚琴拨弦。虽然偶尔有走调的时候,不过能在游戏里听到现实的曲子, 我的眼眶显用了,太感动了,老大年纪居然控制不住自己,说什么也要 业女儿学会、确锅卖铁从杂货店买来了鲁特琴和作曲人, 1指南, 马上着 手练习。当我看到指南上的讲解后,傻眼了,五音不全的我连简谱都不 怎么熟悉,更不用说五线谱了,何况游戏里是用各种字母代替了各种音 符和资阶,我的头方刻扩大了数倍。下着急的时候又一曲(钢之炼金术 七, 的主题曲飘进了我的耳朵, 真是太好听了, 于是我决定, 直接证女儿 去和那些会弹的人索要,何了几个人之后终于获得一本(天空之城)主 题曲的乐谱,还是有好人啊。按照乐谱,女儿的琴声终于传出了优美的 旋律,看着娇小的女儿抚琴弹奏的样子,此刻的我陶醉了。

### 地域 可怕么

死亡并不可怕,可怕的是死亡之前的恐惧。这是我说的,喂喂,不要 幅不屑 顾的表情,这可是我和女儿亲身体验的感悟。当女儿被黑甲 战士屈弗引领到 处地下城后,我并没有被里面的气氛所影响,虽然只 有女儿 个人,但是背景的音乐所散发出来的战斗气息能够让我更加坚 定前进的脚步。人生,就是要不断的去探索未知的领域。女儿,向前冲吧 可是,敌人太多了,冒险宣告失败。一个人的力量终究是有限的,只有和 别人结队前进才能打倒数倍于自己的敌人。当我17省灭了地域里所有的 敌人后,这个地方也就变得不那么可怕了,其实,恐惧的源头是自己的内 U。人物的 AP 值是 个决定技能发展方向的数值,每个技能的提升都 需要 定量的 AP值, 你要么偏重生活要么偏重战斗, 否则你会没有任何 一项精通。桃弃全能的个人英雄主义观念吧,这里不是个人世界。

世界的样子在我们每个人的眼中都会不尽相同, 正如我们都是不 同的个体一样,在我看来,这个世界有着许多可爱之处。如果我的心态 还能回到过去,如果我还留有梦想,这里会是一个美丽的地方。

#### 洛奇 中文版测评



### 馈怒(Wrath)

《洛奇》的内测可谓是姗姗来迟,所以人气已经积聚到了顶声。或许 由于人多的原因, 升放内瓜, 之初, 服务器的运行就产生了不上的问题。 于是呼,大家的期待瞬间转化为愤怒,不少家伙已经开始拿路边的告示 牌出气了。「呵呵、其实鉴击任何物品都可能掉出东东、很有趣的游戏长 定 1经过代理商的努力,可题在 天内就获得了解决,服务器也扩容了 倍,我再也不用担心抢不到兼即任务做咗。

游戏中虽然有详细的教学书籍可以阅读,但是由于比较的烦琐。 些新鲜的东东仍需要自行去摸索。所以赚,大家都化愤怒为动力,投身 奇妙的游戏世界。

#### Letter (Helder)

到达村庄,角色终于可以自由活动了。老习惯,先去村外欺负小动 物 啊! 我怎么被狐狸秒予了? 看,傲慢在作祟了。

别.以为('各奇·中的怪物都是好欺负的。如果还保持着傲慢的态度 去对待战斗,只单纯的依靠卢韦图标来攻击怪物,那很可能会死扶延 慘哟 经过数小时的战斗实践与技能学习之后,我才领悟了'各奇 独 劲的战斗系统。战斗是很讲究招苦的,必须依靠视觉上断来进行动作 攻击、防御、反击和重击等是几个最基本的战斗技能, 玩泰可, 从使用, 怪物也可能使用。判断敌人招式的方法就是沉着观察其动作、孔束使 出相克的招武,反之则很可能在怪物的重击攻击之下 命鸣耳

别以为自己总是战斗英雄。即使熟悉了战斗系统,而对众多敌人 的时候, 造强也是没有胜算的, 可靠的战友是才最有力的帮助。 洛奇 也是讲究团队的游戏

### 獭惰(Sloth)

单纯依靠杀怪是很难迅速获得仓钱的,初级主要的挣钱方式是做 任务。所以在(洛奇)的世界里、懒惰是不受欢迎的,

"今天已没有其他活儿,明天再来好吗?"游戏中的时间系统可不 是鸡肋,每当太阳公公露出笑容、人物影子朝向正西方的时候,就是兼 职任务陆续开始的时间。在限制的时间内完成任务并不是什么推事。 难的是做兼职有人数限制,想接到任务就必须记准时间及时去找 NPC 对话。有空的话多夫和 NPC 聊天, 照顾一下他们的生意, 这样不 但可以搜寻八卦新闻,也可以提高他们对自己的好感度,甚至能获得 意外的收获。如果 二过店口而不入 的话,嘿嘿 可别后悔的。

### 暴食(Gluttony)

懒惰的人,必受饥饿,如果不努力干活准备每天的食物,那你就不 能正常生活咯。体力值直接影响着人物的动作,无论是打怪、采集意。 麦子或者是伐木,游戏里 切的劳动都会持续的消耗体力。

不过,食物虽然可以补充体力和人物属性,但也会影响到人物的 体形。千万不能因为贪食美味而暴饮暴食,特别是坐在篝火前聊天的 时候。在吃饱的状况下再吃很多的食物就会发胖 相反,持续饥饿水况 人就会瘦下来。身材时刻都必须由玩家自己把握, 甲食物吃过了头 而成为巨人,那就只有安排长期感肥计划咯。可怜的在线 GM 小姐的 身材、 定就是甜点吃多了的结果 > <

### 嫉妒(Envv)

ALC: UNK

在野外闲逛的时候,一个拥有"10岁打倒熊的"头衔的玩家出现 在自己面前,嫉妒之心也,由然而生。这就是"各奇"的另一特色 称号 系统。除了"10 岁打倒能 的称号心外,游戏还拥有其他数十种各异 的称号,并且其中人多数都是永久保留的。每个称号都可以增减额外 的人物属性甚至技能级别。

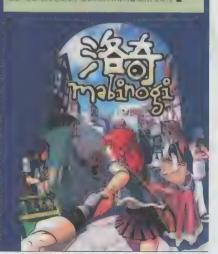
某些称号是唯一的,充分代表了力量的存在。游戏初期,连接爱 琳大陆各地区的通道都是由封印石阻挡着的。虽然只是 此不起眼 的大石头,如果没有众多玩家团结的力量,是很难击碎它们的。唯一 遗憾的是,只有给予封印石最后一击的人,才能获得全服务器独一无 二的封印石称号奖励。显然,先带者先当家,想争夺这样天下无双的。 极品头衔,那至,得第 时间去游戏略。

#### 欲望(Lust)

终于学会演奏技能了,可是看着商店里高昂的乐器价格,最终还 是放弃了。不过,看着别人站在篝火前演奏的认真样子,自己还是好 想去实琴 / 各部 给人的"欲望"不但在于丰富的生活技能、清爽 的游戏画面也是一个重要因素。更重要的是其低端配置要求, 虽然病 牲了部分里面效果,但是降低了游戏运行的硬件要求,让更多的人能 够感受到游戏的乐趣,在现在走高配置的路线之外,做了一个很好的 榜样 不过, 游戏依然支持很多的画面特效, 一点也没有委屈安装了 好显卡的电脑,

游戏中其他的方方面面,都给我留下了好的印象,想必有这样想 去的也不只我 人。或许将来会有更多的男孩女孩参与到这个有趣 的游戏中来、给《洛奇的世界带来更多游戏以外的乐趣、让游戏展现 无穷多的欲望、

田园般的平凡生活,风一般的幻想世界,这一切奇妙的元素都汇 集在·各奇 的梦想之旅。宿命的回归,等待暑假的(洛奇)。■





人就有恩怨,有恩怨就有江湖,人就是江湖,你怎么退 出? 人与人的恩怨,人与人的爱恨纠葛,形成了丰富多 彩的社会生活。江湖之所以特殊,是因为这个世界里对 恩怨的处理方式。快意恩仇,或以杀止杀,或以德报怨,在那个动 荡的社会中, 道德的依据就是被江湖人常挂在嘴上的"江湖规 矩"。《江湖 Online》作为一款国产 3D 武侠类网络游戏,与以往的 武侠游戏相比,最大的亮点就在干将恩怨放大化,一个真正充满 了冲突、友情和敌意的江湖,才能交织出鲜艳的色彩!

### 势力圣石——所有恩怨的根源

(江湖 Online)巧妙的利用势力圣石和三派敌对 的设置将 恩怨"这一大主题展现在我门面前。玩家必 顶选择正、邪、魔三方阵营之一进入游戏,这三派之间 只有一个中立地区,可以正常交流或买卖,而其

他所有地方都是战场,三派之间没有和平可言, 个江湖就在动荡中竭力维持着平衡。

战争因"势力圣石"而起。三大派系 各自拥有一块圣石。任意一派如果夺取了另一 派的"圣石",所有该派系的玩家攻防都将增加 10%,这样的设置直接点燃"圣石"之战的导火 索。除了大规模的"圣石"攻防战之外,平时对对 方玩家进行骚扰,或抢夺练功点,都将"恩怨"两 个字扩大化、三派之间永远解不开这个死结。

如果单纯的双阵营对战,略显单调,而阵营 太多又过于纷乱,无法控制游戏平衡,三个阵营 则恰到好处,不但把矛盾和冲突表现了出来,更加体 现了战术的运用和战局的把握。

正因为是三阵营,每个派系都处于危机四伏的 局面,一方面对某方的"圣石"虎视眈眈,另一方面又不敢轻易出 手,以防第三方渔翁得利。平时江湖看似风平浪静,其实只是三 派互相牵制着,一旦有一方具备了侵略的实力,混战必然爆发, 当然,初期也许还会出现二打一的局面,但胜利的双方又会展开 新的争夺,而战败的一方又会卷土重来。如何合理分配人力,如 何团结本派玩家,如何安排行军路线和攻击时间,如何在最短的 时间内抢夺"圣石"?相信这需要很强的统御能力才能做到。大战 背后,各派将出现真正实际意义上的精神领袖,正所谓"乱世出 英雄",这样的江湖世界才能真正造就一代大侠!

### 武林对决——私人恩怨的解决方式

"人间若有不平事,纵酒挥刀斩人头!"古龙大师 14 个字把江湖恩怨的解决 方式讲得再明白不过了。江湖之所以为江湖,正是因为解决恩怨大多要付出生 命的代价。上面我们说了三大派系之间的矛盾纠葛,而在社会生活里,私人思怨 也不容忽视。一语不合也可以发展成决斗,当然君子之间还是讲究公平切磋。玩 家按 SHIFT 点对方便可以选择各种互动选项,如组队、交易、加为好友、决斗等 等,而这些均需要对方同意方可执行。

对干另一些人,不愿意跟你决斗,却又惹你生气,同一派系的竟然总来惹 你,真拿他没办法吗? 其实不然,按住 CTRL 之后,你照样可以强制攻击他,给他 以教训。杀死同派系的人,会损失荣誉值,不过荣誉是随时间推移慢慢增长的, 完全不用担心会成为罪人。



可是这样的话,整个江湖不就 成了随便杀戮的无序社会了吗? 不,江湖规矩还是存在的,也是必 须遵守的。荣誉值系统将阻止你滥 杀无辜,连续杀人,荣誉值会持续 下降,降到最后,噩梦随之而来。

初始的荣誉值设定是 0 点。当 你攻击同阵营玩家时,每一招击中 对方都会降低 1 点荣誉,杀死同阵 营玩家将降低 100 点荣誉。恢复

荣誉的方式只有持续在线,现实生活中1分钟,荣誉值会增加1点。但如果你连 续杀人,一些需要高荣誉值的装备和武器你就无法再使用了,如果你仍不悔改, 当荣誉值降到:-999以下时,你的属性中会直接显示-2000的荣誉值数字,这 表示你已经进入了"公敌"状态,会遭到全派玩家的通缉,而且无法更换装 备,回城会被守卫追杀,并且每死亡一次身上的装备就会丢失一件,直 到全部丢失为止。你需要很长很长的时间才能重新回到 -999.因 此,劝告想 PK 的玩家,还是多把精力放 在与另两派的战斗上,不要窝里斗了!

(江湖 Online)提出"真武侠"的游戏概念,当然不仅仅 是上面所说的那些特色,其他的例如独一无二的"双轻功" 设置,实现"草上飞"与"梯云纵"的结合,突破招式局限 的"点穴",以及数人合力推动的"阵法'等等,处处体 现出传统武侠的特色,相比某些武侠类游戏里 仿造魔法设计的所谓武功或内功来,(江湖 Online)确实离我们梦境中的江湖近了 太多.

记得 2003 年的(童话)么,美人鱼、灰姑娘、白雪公主、卖火 ▶ 柴的小女孩,这些安徒生和格林童话中的主人公们,来到我 们身边,成为陪伴我们游戏的可爱角色,诙谐、轻松、和平、 休闲、随意的游戏方式,使我们对它颇有好感。但是在那个韩流侵袭的 年月,在热辣的炒作模式愈海愈烈的时候,这款雷爵资讯开发的 〇 版 网络游戏被遮挡住了光彩,许多玩家毫无理由的和它错过了。时隔 2 年,经历了沉默期、改造期和长时间的测试,新版的(童话)又卷土重 来。这次雷爵将与亚洲互动摊手,再浩新一拨的音话浪湖。

### 卡哇依的游戏

(童话)的画面风格很有卡通 味道,建筑造型及可爱人物,与童话世界非常 符合,天上飘落的粉红色花雨,更给这个梦幻般 的世界带来点点神秘浪漫, 让人感觉回到了阔 别已久的童话世界中。

新版(童话)的地域非常广阔,这里有阿拉 伯风情的炙热沙漠,也有美丽迷人的海底世界。 还有清新自然的森林花园,每个场景都集合了诸老脍炙人口的童 话背景故事、《人鱼传说》、《艾丽斯梦游仙境》、《一千零一夜》、《国 王的新衣》、(绿野仙踪)、(拇指姑娘) ……900 多个故事以及任 务,让玩家应接不暇。在(童话)世界中,我们所熟悉的故事人物, 将成为你身边的 NPC 或同伴,你更是童话故事中的主角,你可以 凭着记忆协助童话人物们完成一个又一个故事,也可以打破传统 改写那些故事的结局。这些故事会因为你的加入变得更加离奇曲 折、与此同时童话故事中一些鲜为人知的秘密也会渐渐清晰、甚 至会有诸多令人忍俊不禁的笑料等你去发掘哦。





### 个性十足的宠物

(童话)世界中没有什么事不能作。如果你爱上了那些 Q 到极 点的可爱怪物,不忍心下手对付他们,你也可以想办法抓它们来 当宠物。这些宠物宝宝可是相当有个性的,它们可以和主人互动,

跳舞或作出各种表情动 (27) 作,高兴、哭; 1、生气 打 滚、撒骄等等, 憨态可 掬。此外,它们还具有相

当强大的能力,能够帮

可以变 成你的守护神,增加你铠甲的防御力、武器的攻 击力。不过想让宠物宝宝发挥这些能力,你首先 需要提高你与宠物的亲和度才行,还比较认生的宝宝偶尔 会发发脾气,或者反过来攻击你。使用宠物配件可以增加 宠物的能力,想使它们更强大,或者造型更独特,你可以开 启融合系统使两种宠物通过融合方式, 改变基 因,成为新型态的超级宠物



### 童心童趣玩变身

〈童话〉里有个性十足的宠物宝宝,当然也有最 IN 最酷的你。游戏共有 6 种角色造型供玩家选择,不管选哪个形象,你都可以做出 16 种不同的表情 动作,而且很多表情还附有配音!相同的表情动作,会因为所选人物形象不 同,而具有完全不一样的风格特色,再搭配上 40 种以上的文字表情,绝对可 以充分表达出你的与众不同。

通过完成特定任务,得到变身为任意一种可爱幻兽的 能力。无论你是想变成酷酷的雪怪,还是想把自己变成可 爱的绵羊,或是想把自己丑化,明明是可爱无比的小女生, 却偏偏变成大蜘蛛,如果你觉得还不够刺激,还可以把自 己变身成为诡异的大眼洞骷髅。而这一切只需要你尽心收 集到你想变身怪物的五个怪物娃娃,就可以做成一瓶神奇 的变身药水,服用后就可以变成这个怪物的形象了。

如果对自己的形象还不满意,游戏中还可以让你自己 DIY,做出喜欢的染发剂或者美容剂,来改变你的头发和 皮肤的颜色。喜欢七十二变的 MM 们可有福了,天天玩变 身,时时做美容,百变天后的称号一定属于你。

### 最浪漫的事

远离现实冰冷的水泥世界,远离暴力和杀戮的游戏世界,游戏的生活可 以更浪漫更悠闲,(童话)的基本生活技能,包括伐木、农事、采集、挖矿、狩 猎、钓鱼6种 进队技能包括调配、酿酒、烹饪、纺织、冶炼、研磨等等, 厌俗了 砍怪升级的玩家,可以通过劳动的体验来感受游戏的乐趣,而当你的生 话技能修炼到一定程度时,还可以获得不同的技能称号。婚礼系统,更 是最浪漫最能打动玩家的地方。当你与心爱的人交换爱情钻戒时;当 你们一起走向小天使守护的大教堂时,当你们一起坐在云边相 视一笑时, 当所有朋友对你们致以诚挚的祝福时: 当 绚丽烟花在美丽的星空为你们而绽放时,最甜蜜的 浪漫风暴让你难以忘记这一刻的幸福与美好。不仅 如此, 更多浪漫幸福的故事还在等待你们彼此分 享,例如双倍经验,快速传送等等,(童话)里的人 生真的很美妙。■





雇风八面的龙物兵战:

## 两人路市的社区

 (\*) かい 切けの 複句 直接的計画 為本の 調整 2月4年 年 利助の は、 「一、 サメニーを受け、一を使い、できて行いた。」 サキャドを い へき切め 対象 の 左右 単級的蟹 九丁新得る多度 目 でおる 加 本体 を注。







Soliabello con

前所未见的战斗



## 最大的目情激现





家用电脑与游戏 2005 年第 7 期 编辑 东东(td@pavgamer.com 卷来 子简



纪)的主题也不仅仅是简单的战斗,整体游戏的 主题将由两条线交错反映,其中的显性主题为

(机甲世纪)的大前提是战争,大背景也是战争,但潜在中却带给玩家~ 种反思。对于这种反思,了解"高达"和"太空堡垒"的玩家们应该都是非 争游戏,它的背景、情节、任务都将围绕着更深的文化主题展开。





## 真实复杂门, 后和1997代型队

紀 做所非常でも、たちょう 高原で行うでき 賞 郵気向出して 初甲世紀 などの所続い 人身, 表现工 想的东西, 有心要, 下表联合。) 🚁

一条引用于抗路人对外的电影 看用 等度的 医皮肤

虚幻的世界,大家也会有"是否到位"的看法。

看,游戏世界充满了机械世纪特有的"钢 铁味",基地、道路、工厂的表现,都与我 们在电影和动漫中熟悉的那个时代非常 致 譬如在长期的战争中,战斗机器人和





从 高达 变形金融。到 新世纪福音战士 ,从 檄花大战 MH技的现代, 宁连和地子技术上或争变得越来越简单和无秘, 自按钮决定 的战争不是真正让人抓在事物的战争、所以人们就有了挑谐人战争的狂 也,机器人正是中世纪德国的板端化表现,能易览大类裁评在无敌的钢铁 据人心呢?



### 请要联合助。更短的新用设士 所有动漫和游戏里的机器人都有一个共性,那

人的乐趣甚至超过了战斗本身。(机甲世纪)也取人所长,将此特色发挥得 各式各样的零件,改造成不同的属性。除此以外,就像"变形金刚"一样,玩 飞机或坦克。而且,在《机甲世纪》里,"玩家组队"也有了新的模式,多名玩 家可以操作自己的机甲,合体为巨型机器人,亲身加入如"工程车"或者

的日子不会太远了 ■(文/猫人)



游戏?聊天\*\* 您要盒子 Online 是 款集合子两者,以交友为 注要目的的网络游戏 尽管这是 个网目的虚拟世界,但其中处处 体现着现实生活的心素 相比传统的交友村区,"恋爱鑫",即任 种更有趣的交友方式,引导定家进行电源人的互动 游戏 聊天 都见经是过去式,这里 任理新鲜 更前日,更用品的互动体验

#### 建全白绿



一位玩家在"恋爱盒子"中都是独特的个体,有 着可爱的造型,另外还可以随心所欲地装扮自 己。 乐英金馆是所有玩家的宿舍,每个人在这 里都有一间专嘱的房间,玩家可以邀请好友到 家里參观、聊天,当然要是有人说了不中听的 话。你也可以拿打把特伦赶出去,毕竟这里 是你的小家,却则全由你来定啰。

> 作为展现个性的舞台,家居装饰自然 也不能随便。你可以自己制造家具或者是 在商店,其他玩家处购买,当然,家具的 样式,颜色搭配,位置摆放也都是由你作 生的。要想在朋友们面前显示个人品位, 可是需要精心设计一帮的。

### 恋爱的盒子

"恋爱盘子"是一个巨大的参约 野界、以莉迪亚市为中心,周围分布 了四峰风般景观完全不同的城镇。 除了城镇各具特色之外,建筑物的 外观也有着极大的不同,例如的 面设过的乐英会馆。就是一座 犹如城堡般的建筑物;而有着华 丽高贵的外观。在这个世界 中还生活着许多有趣的人, 他们正在"恋爱盘子》 世界等待着你另来。

#### 人靠衣装

了解整个世界之后,我们就要出门寻找朋友啦……且傻,出门之前一定别忘了好好打扮自己,不然怎么吸引别人的注意呢。游戏的世界提供多层着装的设计,你可以尽情尝试时下最流行的多层次装剂,从一般基本就到时尚流行,从春夏装的俏俊可爱到秋冬葵的神秘性感。各种风格的节袋,让人目不暇接,甚至连造型特殊的 Cosplay 装扮都有。游戏中玩家角色共有两种形态,一是在大地即上行走的小娃娃,另一个是静态的大娃娃,两者的造型都会因换装而改变。此外,发型和服饰小配件也同样会显示出来,所以上街前的准备工作绝对不能草草了事。

#### 具线小玉棒

交友才是主题,在"恋爱盒子"的世界里,玩家可以将亲蜜好友或贴心情处定为小天使。玩家与小天使之间,具有亲密值的关系存在,亲密值愈 急,会有更多特殊的机会,为两人的情绪增添消费无索,如果身分边含与适合 的小天使人选,玩家可以透过"恋爱盒子"的配对功能,搜寻你的小天使最 佳人选,或者,你相信命运的安排,在海边投入瓶中信,期待有缘人拾起,在樱 花林中的许廉树,留下你的心愿,引导命中之法的他男眷续来找到(你……)。

### 省钱之道

练级? 別害怕,"恋爱盒子"中只有技能的训练,而且这些训练也包含在一些小游戏当中,你只要进入练习技能的竞技场,奶奶般子,完成过关条件,就能获得技能的经验值。如果你能找到些朋友一起参加,互相帮助,这些小游戏可能会变得更有趣。游戏中共有 4 大技能可让玩家学习,包括点、饮料,服装、家具。玩家通过技能学习,可自行生产西点、饮料等角色生态形品。当然要偷懒也没问题,不过依就要在日常生活当中多破费些银子了。

### 休闲运动

为了不使各位居民感觉乏味,街头会有各种工作机会等着大家,跪跑 跑或者参加"SC 抢钱俱乐部"的机智同答,都是不错的挣钱良机,如果还 是不满足的话,为什么不用些事边道具擦搞街头恶作剧,你会发现"恋爱 盒子"永远都是妙趣懒生的。■(文/月妖)





#### T S C N H I $\mathbb{E}$ S E G A M E R

"吞食天地"最新资料篇"勇者战场"即将开放! 在这次的资料篇中将会开放前所未 有的人战役系统;阴森的酆都鬼城也将开放让玩家进人探险;新的神兽也将出现在吞食大 地之上……更多的新内容,我们现在就来揭晓

.次的"勇者战场"将号召所有的英雄好汉投入前所未有的大战 场之上。除了玩家本身之外,玩家身边的武将也是被号召的英 雄!游戏中的某些武将可以藉由武将的金锁片而脱胎转生,有些 武将转生之后可以在能力上得到提升,有些武将则转生之后可以学习到 新的特技。无论是哪种方式,武将转生之后的整体能力都会更上一层楼。

为了更加突显转生武将与 般武将的不同,在这次的新资料篇中将 会开放转生武物的超强特技,这样的转生武将们除了本身会的三种特技 之外还可以再根据本身属性去学习一种恐怖的超强特技,这对战力来说 自然是相当大的提升。





### 医多的转生形状

既然这次新资料篇中会开放许多的必杀特技让玩家的转生武将学 习,那就一定要来提提本资料篇中开放的四系强将。



#### 乱世奇女子 郭女王

家道中落而被卖为丫环,后来逃脱途中遇上甄 宓,且在甄宓之后也嫁给了曹丕,她便一直是夹在曹 丕与甄宓之间的女子,郭女王又名郭耀。因为忌妒甄宓 的美貌以及为了得到曹丕的心。不惜用尽各种手段只 为了争宠。在新资料篇中郭女王也可以转生啰!转生后 的郭女王比起之前更显得妩媚。



#### 江东猛虎 孙坚

原本官拜乌程侯的长沙太守孙坚字文台。在曹操 发檄文讨伐董卓时,孙坚更汇聚荆州与南阳两股兵力 响应曹操的讨董联军,在汜水关力拼大将华雄,并在 多次与董卓军队作战中获得胜利、深深为董卓所忌 恨。讨董联军失败之后,孙坚来到江东便一直精心治 理国家, 为后来的东吴打下深厚的基础。在这次的资 料篇中,猛虎孙坚也要转生啦!



#### 三国战神 日布

在洛阳一马当先让董卓退兵三十里,在虎牢关 力战刘、关、张三兄弟,在濮阳把曹操打的大败而 逃,在沛县百步射戟...手持方天画戟,跨下名驹赤 兔,他就是武勇过人的战神吕布字奉先。在新资料篇 中,转生的战神吕布,帅气的外型搭配强大的特技、 将会为吞食带来什么样的新冲击呢? 请各住玩家拔



#### 老当益壮 管忠

因为感于关羽的人气而投靠蜀国的老济黄忠字 汉升,在蜀国诸多将领之中表现得相当活跃,许多的 战役之中都可以看到黄忠的影子,擅长使口大刀并且 拥有百步穿杨的好功夫,更在近七十的高龄智取天荡 山,大战定军山,重挫曹军,这次在新资料篇中风系的 武将黄忠会在转生后掌握什么样的强力特技呢?

当然以上介绍的几位并不是全部的武将,玩家还需亲自到游戏中去 发据隐藏的内容。







这次的资料篇"勇者战场"中,也会开放许许多多的新奇装备等待 玩家前来收集,不管是一般装备或是属性装备……都是要闯荡三国乱世 的玩家不可或缺的,想要打扮的帅气、英勇,或是要打扮的美丽、娇艳 总之,全新资料篇一定能满足各位玩家的需要。■(文/月妖)







-本次 RO EP10 0 升级包同步发售的还有一款特别作品-| 《仙境快打》(Ragnarok Battle Offline,后文简称 RBO),注意 这是一款标准的单机横向滚动条式动作游戏。游戏中将出现 RO中的6种职业角色·剑士、弓箭手、魔法师、商人、盗贼、服事,每种职 业又分为男、女两种性别,如果玩家将这6种职业都破关一次的话,就可 以洗择第7种隐藏职业"初心者"。RBO 支持1-3人使用键盘或是游戏 **年柄共同闯关。** 







选定角色后还可以进行属性的配点,属性分别为 STR(力量,影响 人物的攻击力)、AGI(敏捷,关系回避率,也会影响攻击速度)、DEX(增 加攻击段数,10DEX+1)、VIT(耐力、体力,影响人物的防御力)、INT (智慧,影响到人物的魔法攻击力和魔法防御力)、LUK(运气,关系到幸 运,如命中率)。这里又体现出了网游当中的特性。随着关卡的进行,玩 家会慢慢累积经验值,接着提升等级,并可获得属性与技能点数。更值得 关注的一点是,某些在 RO 并从未出现的华丽动作、技能、以及魔法效 果,会在 RBO 中出现,所有 Fans 一定不能错过呀。



RBO 的关卡设计大多取自 RO 中熟悉的场景,一共有 9 个,包括 **卷降德拉平原、梦罗克沙漠、裴扬僵尸洞、欧克村落、伊斯鲁得洞穴、吉** 芬塔、普隆德拉北部迷宫之森、普隆德拉街道、机械帝国内部,各个场景 中登场的怪物不尽相同。难度自然也有所差别。各位 RO Fans 可能已经 发现了,最后两个场景未曾在 RO 中出现,而在 RBO 中也是作为隐藏 关卡出现的,大家要努力发掘呦!





历经了一场漫长而艰苦的圣战,天神、人类、恶魔终于精疲力竭,而 签署了停战条约。一千年过去了……长久虚伪的和平,让天性贪婪、无 知又自负的人类忘记了战争的残酷。

米德加尔特内出现了几处奇异的征兆,开始瓦解世界和平的平衡 点, 阵低沉的巨响打断了天神、人类、恶魔间乎静生活,野兽袭击、海 啸地震……漫天席卷人类居住的米德加尔特。

和平似乎正在瓦解崩坏之时,有关太初巨人(巨人的始祖,传说诸 神以其遗体创造了世界)可以捍卫和平的故事,开始在各地的冒险者间 流传,为了世界和平、自我的利益、名声和财富等目的,冒险者纷纷开始 寻找太初巨人遗留的躯体。于是,在没有人清楚传说的真面目下,一场 刺激的冒险就此展开·····■(文/DSotM)



版本 英文版 1DVD



記憶 Intel P3 1GHz/256MB rinh Pyro Studios 发行 E.dos Interactive

"全面战争" 式、结合了四合 策略与即时策略的作品, 游戏力 求表现大规模陆、海战斗场面。



(帝国荣耀)应 该算是几个月来玩 过的最为出色的一 款即时战略游戏,虽

东东 这或许是很多铁杆即时战略玩家

最引以为乐趣的, 但是战略与战 4之间成功的平衡把控却让人极 设定和环境因素的交互件、称得 上是为即时战略游戏指出了一领 新的发展方向、或许像 Crestive Assembly 这样的公司就会很快们



队)系列发家的 Pvro Studios 始終以制 作小组战略游戏著

称, 不过并不意味 着他们就不能驾驭 "全面战争"那样大气磅礴的场面 (帝国崇鄉) 正是开发小组尝试更 多样化类型的又一作品,玩家可以 控制 10 世纪的基因 法国 德国 普 鲁士和奥匈帝国这五大宗国。游戏 结合了何合制战略和即时制策略 两大模式,除了惊心动魄的全《大 规模地面战和海战场面,代方的科 技树系统也设计得非常完善



Paro Smiks 色是 果达到了相当高的水 惟己四母婚士广罗

马全组战争 游戏 于真正具有游戏性的内政和实战,却 都存在着问题。内政中以和平外交手 段征服邻国需要花费相当长的时间. 从而导致政治策略意义的丧失 实證 中的问题集中表现在原本标志作的 海战当中、复杂的操作完全丧人了策 略运用的乐趣。应该说、游戏具有出色 的创作现念、只是技术尚不成熟。



**≭**₹₩ ΔC/ΔD 版本 英文版 1CD 配管 Intel P3-800/256MB ASUS A9250TD 32MB BR Seenox

梦工厂" 同名影片的改编 作品,滑稽的动作表演,再加上 精巧的小牌戏或过题 构藏的体



马达加斯加的 别称是"牛的王国"。 不过游戏中的 4 大 儿。同名形片的制作 者提 (怪物史莱克)

"史莱克"游戏版相比,这个游戏缺 少了几分华丽、却感觉更清新亮 丽。动物园、纽约大街和马达加斯 加岛的场景描绘得别具特色、玩家 要根据舆价需要切换控例 4 种动 物,利用各种特殊技能迎接(1)个 关下的挑战,唯一的缺点是游戏说 角变换太婴繁,容易丢头方位感



既然是电影 改编,自然要保持 电影的风格,轻松 滑稽自然在游戏 中也是必不可少

的。游戏的主题问 样是患离动物园回归自然、但事 实上在游戏中完成这一切并不算 轻松、你需要解决各种小游戏构 成的谜题。有时针对关卡特性合 理使用不同的角色才能完成信 务。好在我们的动物主角形象包 性鲜明, 难题的解决办法也较为 直观, 毕竟这还是一款面 可小朋 友的娱乐之作。



映, 同名游戏便紧 超着举点 有亲电 日有旅行的发系

真是越来越密切了 小过,如何电 影主要面对小观众一样,这款游 戏也是主要面对小玩家。如果你 童心未混,你可以试一试,虽然游 戏并没有创新之处、也没有什么 特别的地方,但是每一关不同的 玩法,加上有趣的对白.精美的动 画以及额外的奖励,对广美添朋 友应该还是极具吸引力的



版本 英文版 3CD

配置 ntel P3-800/256MB ASUS A9250TD 32MB 出品 Master Creating 发行 Whiptail Interactive

科幻背景下的"暗黑破坏 神",相同风格画面背后包含着 更丰富的游戏内容,



很明显.(限制 区》既要吸引角色 扮演游戏玩家的目 游戏玩家的兴趣。

环境背景并没有设定在古老的中 为不同的地方。因此,当《限制区》 呈现在大家面前的时候, 你会发现 它是一款将科幻、射击和角色扮演 因素融为一体的游戏,将给你带来 -种不同的游戏体验。



一款债券了古 老 RPG 先进经验 的游戏。首先看起 来, 你会联想到"暗 恩"与"辐射", 进入

游戏之后, 它表现 出类似"暗黑"的大量动作成分。 这还领是顺应时代潮流的设计。 从内涵角度看,4位角色的技能特 色鲜明、但并不复杂:"动态情费 对话"的设计虽然新颖, 值似乎只 是噱头、并不能增加故事的深度。 在这个"魔兽"横行的时代/占老 的"暗黑"必定难以揣足人们的零



运用了类似于 科幻风格的未来世

网络 黑客, 小免令人包起增加从哪金

的 4 个角色身怀绝技, 在复杂的游戏 级方式也大相径庭。通常的 RPG 等 NPC 的对话是一组固定的数据,而在 这个游戏中开发者设计了一个可以债 照环境和行为而变化的"动态对话"系 统,返返那些 NPC 也十分有趣。





倒 個. + + + + 音乐音效: ★ ★ ★ ★

细 控: ★ ★ ★ 创 前: \* \* \* \* \* 游戏性:★★★★★

品、所以现在我们不想用数 预的内度对海游戏中的黑色 成分, 因为我相信很多玩家 对游戏的感像我一样----这 原本就是一款最佳的休闲作 品。如果你玩过"主题公 园",那么你会在GTA中享受 到同样的轻松和愉悦。

沸点地狱 Boiling Point:Road to Hell

**迷刑** ΔC

版本 英文版 1DVD

依然是一款理程了學技术

的场景等 · 政政 · 表 文 · 1 · 1 · 2

配置 Intel P4 1.8GHb/256MB

抓一把(侠盗猎

车手)(Grand Theft

戏方式,加一点(孤

為惊魂》(Far Cn 的 脚林环境、混合 些

游戏中最值得会解

的就是--个全开放的方

圆数百英甲的超大地

无缝拼接技术、玩家在

模样的怪物,在一百摄氏度下进行

空间,结果就做成了(沸点地狱)

来,为玩家带来了完全开放的游桌

会出现任何的"Lording"或者迟滞 开发

可以自由出入大部分场景、与NPC发

生互动,完成一些分支任务,当然员务

还得问到固定的结局任务。从画而效

果、武器系统、人工智能系统等各方面

看.这个游戏都属于中规中中.没有人

多的缺陷,也没有什么死点



版本 英文版 1DVD 記置 Intel P3 1GHz/256MB ASUS A9550TD 64MB 血品 Rockstar North

依托于黑帮背景下的一款 高度开放型动作类作品, 为所欲 为是游戏的根本主题。



泰无限制地到外国 逛,抢汽车,撤行人,到后来驾驶快 艇 七十人分母子, 4 全日明 東里 精火并以及泡泡美眉等,玩家可以在 游戏中自由自在地为所欲为, 同前作 相比,本作的邮面更为精美,场面更 与华可城市之, 巨大 自己U. 好上 满 为史为印代,无广复对主意从 "传染行"有手" 系列0,1。家还是没有

这是一款能让

你玩上几个礼程基



这个系列很好地 融合了各种游戏类型, 使得游戏乐趣更加宽 泛,何况还穿插有一此

游场 兵作的地图大了好儿倍。 的舞台。电台音乐是这个游戏的特色。 各种动感音乐在驾车行飙时令人热血 沸腾,这次的音乐数量也是前作的3 倍 动态的 AI 系统让游戏变得重人件 化,系统会自动测试玩家的游戏水平 制定相适应的 AI 等级,让游戏始终 &

行在一个平衡的难度范围内。

接触过该系列游戏的风平来说,以即 是一个不容错;109億作。



多办法来取悦玩家。 除了横行街头的违 法成分外,驾驶也是 其中的主要乐趣, 当 然这些只是曾经的

GTA 总是有得

设定。新一代 GTA 带给玩家更多 的体验、新引人的角色属性系统, 让你为维持角色最佳状态而绞尽 脑片:为了吸引 MM 的注意,从发 型、衣着 纹身等环节细心装扮:强 化的 NPC 互动反应; 当然还有更 多新鲜支线小任务需要你耐心挖 掘。系列的游戏性从此又上合阶。 只是游戏画面和操作尚需改进

版本 英文版 2CD 配置 Jotel P3-800/128MR

运引现代手法诠释的传统 冒险额, 6代品 对文文提的情节 推艺方式 逻辑 牛机强的解键推



从"塞伯利亚"到 "静物", Microids 统 冒险游戏制作公司的

美术功力我们早已领 教,如今在"静物"中表现出的丰 富电影手法,更让人叫绝、仅从精 彩的过场动而中, 我们就可以加 到浓浓的好莱坞大片味道、游戏 中通过两代人时空交错的方式来 描述案情,引人人胜。明 女口令 的是,游戏中略重的暴力捕绘,使

之不太适合青少年玩家



朋友说."原来 (静物) 就是这么个 玩意儿。"到底是心 么一个玩意儿呢? 准 确地说,它应该被称

作是一部"交互电 游戏组一次"讲述"故事的时 候,无论是通过精彩的过场动画,还 程中发现的笔记本和文件,都使得 3九家、李及节日 中展120px F 1X 最 位 3 本 新建成計下面出 色 こうくきを以上し面略有瑕疵。 但是对于喜欢冒险游戏的玩家来 说、(静物)绝对不容错过。



与无趣却虚热

呈日暮西山状、(静 物)在依以顾面精美

取胜的同时,不得不表现出更多的创 意 游戏采用了两条主线互相穿插来 交待剧情发展、其时代背景各不相同、 时空不断交错切换、甚至采用黑白电 影的噪点特效、使玩家能感受到量幻 的真实感。道具的获取和沙坷是此类 游戏的关键 导风的省具等先年小夏 杂子 有 主将食 此外 与典选择的 对话系统、也会影响到游戏的进程

发行 Dreamcatcher 现代背景下的 3D 版战棋游 戏,多兵种属性平衡及搭配是作 品的主要转角

出而 5

版本 英文版 2CD

Les Wargaming

8c間 Inte P3~800/256MB

原本要努力开发一 款计玩家更易于接 受的游戏,但是事与

愿违,一个优秀的作 东东 撒的 Bug 上。不过,如果抛开 Bug 不提, 游戏的战略设计还是十分 出色的。尽管同《沉重打击》相比 的行星还是给人留下了深刻的印 象。或许, Wargaming.net 不知道 怎样讲好一个故事, 但是他们应 该知道怎样做好一个游戏, |这也



作为《沉饭打 击)的资料片,游戏 你的战棋类形 相对 比较静态的画面降 低了开发难度,30

建模、地形、视角、作战单位等都超出 了同类游戏的制作水平, 甚至还拥有 华丽的光影效果。对于前作作战单位 过于单端的经验, 开发者在资料片中 加入了双方阵营各自独特的兵种、增 加了战斗乐趣、还带来了平衡性的新 课题。同时、开发者又将原有的 AI 系 统进一步细分。使得各种程度的玩家 都能够找到适合自己的游戏乖度。



我并不否认战 模类游戏所蕴涵的 策略和技巧性,但 枯燥的形式总是难 以让人提起太大的 兴趣。本作在《沉重

打击》的基础上并没有太大的改 进,各兵种属性变得更为平衡,但 在游戏规则和运算方式上表现得 过于死板, 于是人脑在对抗精确 的电脑时,常常会因疏忽而处于 劣势。游戏拥有相当精美的 3D 画 面,也许用该引擎制作 款类似 "主题公园"式经营模拟游戏会更 有趣些,



的城下上 "明 人的是, 游戏中如 此大的场景竟然是 月日

625 平方公里

以往的 FPS 游戏当中是绝无仅有 的。除了图像效果外,游戏在其他 方面并来有什么突破,整体感觉 类似于(孤岛惊魂),只可惜没有 FAR CRY 中那样出色的 AI 表 现。为了让玩家方便的在广阔的 地域内行动, 游戏提供有多 m 交 通工具,体验驾驶的同时也算是 种体贴设计。

翻译 66 家用电脑与游戏 2005 年第 7 期 编辑 / 月月(zhouyue@playgamer.com) 美术 / 子胥



# 榜评

在传达文林

NASSAK

少纬符音

炎炎夏日,但求 丝清 京。

"魔兽也界"家族在本 月占据了发烧榜的聊两名, 这当然是众望所出的事,熊 熊战火还将在艾泽拉斯大 陆持续燃烧。6月7日, WOW正式开始商业运营, 紧键具后的欧美大作行尼 的任务 II 东方成)终于找到



風雲榜

了机会,可以看到,本月该作品在期待榜上 的位置已经达到了第二。截止发刊之日, EQ2 的内测尚未开始,我们还很难说未来该 作品在与WOW的竞争中,谁会表现得更有 实力,只有等作品面世之后去细细体验比较 了。

炎热的季节,还是让我们少一些战火硝烟吧。继续上个月的势头,发烧榜上又出现了一款休闲类作品——(劲乐团),另外在期待榜的首位竟然是《洛奇》稳坐在上,这一切都让我们看到了玩家对战争的厌倦。也许我们真的该好好休息一要了。

玩家对《仙剑奇侠传 Online》的热情依然高涨,尽管该作品目肛还在秘密开发当中,唯一可见的还是早期透露的那两三张截器,但国人的"仙剑"情绪总是难解雄禹。还是让我们继续期待游戏能早日与大家见面,并交上一份令人满意的奢侈吧。

期待榜上很多名例前茅的作品,在这个 复天就要和广大玩家见面了,相信在他们浏 第之后会给可怜的单机游戏留下些喘息的 空间,这不,(魔法门英雄无敌V)已经浮出 水面了。

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与,以读者问卷调查、普通信件[明信片]、和本刊电子信箱 reader @playgamer.com 投票 售可,投票者请根据读者调查表形式认真填写相关内容,并注明希望获得的奖品编写,使有机会参加月底的抽奖活动,幸运读者可以获得您连定的精美游戏歌动漫周边产品。每月奖品详情请关注"大话家游"注目。■



# ●展览

十年前的 1995 年初夏, 在美丽的海滨小城珠海, 金山软件"西山居" 工作室孕育而生,当时仅有20来人。而上年后的今天,会山游戏事业部发 展成为了集珠海"西山居"、北京"烈火"、成都"亚丁"三大工作室和专业游 戏运营团队,共计超过800人的庞大队伍,其路艰辛而成绩辉煌。

在会场外面、金山公司精心布置了巨幅展示牌、上面记录了金二软件 及西山居的十年精彩历程。









# ●讲话

在这一天,不但是当一居身处下作室的十岁生日,同时,这也是中国 游戏产业的上周年纪念日。与西山居一起度过生日的还有知名媒体《大众 软件》和《CBI 游戏天地》,他们在会上均做了精彩的发言。





金山软件 CEO 置軍

求伯君蓍事长讲话

# ●间状.

-曲笑傲江湖,拉开了《游戏人生》节目的序幕。只见弹琴人白衣素巾 背朝观众,手臂舞动十分投人。场上吹起一片雾气,随琴声缭绕其间,人们 无法看清这台上抚琴之人究竟是谁,是男是女,只得安静聆听。待到一曲 秦罢,弹琴人缓缓起身,转过头来……台下方响起一片热烈的掌声并爆以 欢笑之声。原来此人正是金山的掌门人,求伯君先生。

在主持人的引导下, 求总坐了下来, 与金山的诸位西山居士们围坐一 起,畅谈十年风风雨雨,给台下观众带来了众多精彩照片和感慨的故事。





求总领収十年游戏人生

# ● 表演 & COSPLAY

伴随着求总的惊艳表演之后,原西山居名将,中国 游戏首席音乐人制作人,现任亚丁总经理的罗晓音,也 与原剑网 MM 代言人 F斯一起,合作表演了一曲《这 ·生只为你》。其后,接二连三的结彩表演,将台下观众 的执信推向高潮。



**医琴人等是金山掌** 丰伯君董事长 



# ● 肝瀬

庆典接近尾声,最后一场庄轴大戏,则是田金上掌 []学自安全,命匹上居众将士,开启最新武陕网游大作 《今读情缘网络版图》, 为国产游戏 1 年献礼 与此问 Bt, 随着《沙园 2》的工式发布, 告力的市场活动也同期 拉开序幕。西山居上周年庆典期间,金山软件将在26 个省,77个市,528家终端店面同步启动首轮会上《剑 网 2》普及风暴 会后,金山公司发放了近 200 个内侧账 号,使所有到场玩家都不虚此行



# 西山海鷹堡呂剑耀珠江

# 珠海西山居十周年探访纪实

005年5月29日下午5时许、《机在海面上低低的掠过、下面是一片碧绿如翠的海 水和青山脚下寂静的港湾。一些驳船停在距岸边几百米的水面上,象是被海水凝固 了一般。再往前飞,又是一片与之前截然不同的深蓝色海面,岸边是淡黄色的沙滩, 几处低矮的房屋依山而建。这时飞机转了个弯,我才发现,原来这是一个很大的半岛,随山 势走了个弧形,青山环绕下的则是泛黄的海湾,这就是传说中的珠江三角洲么?早就听到飞 机广播说珠海已经不远了,但是眼下所见的景色,却和我想像中完全不同,城市呢,城市在 哪里? 高楼大厦在哪里? 望着越来越贴近的水面,我甚至产生了错觉,以为我们的飞机会在 水面上着陆---难道机场修在沙滩上?

不过当前方出现了青色的山包,海面由浅滩变成了草滩,转而看到一条土黄色的跑道, 旁边是空荡的停机坪和一座白色建筑物,顶上还竖着"珠海机场"几个大字时,我顿时松了 口气。这次,由金山公司组织的"西山居上周年游戏媒体探访团",北京媒体小分队,终于抵 达了目的地。

# 珠海印象

也许是因为机场人流稀心。再加上停机 坪中仅有几架私人小飞机而少见航班起降, 大家不免半猜测半开玩笑的说, 我们不会是 落在了求伯君董事长的私人飞机场上吧?早 就听说求总考了飞机驾照, 却不料还拥有每 准和场。

前来迎接我们的珠海西山居工作人员, 听到此话连忙解释说,这里确实是珠海的第 一大机场了,因为平时客流小,除了从北京到 珠海的3耥前班外,其他地区到珠海,有的只 有一班有的甚至没有开设航线。而且,珠海这 里人口密度低, 从机场到珠海市区还需要大 约一个半小时的路程,对当地人来讲,也是非 常遥远的距离。同时他们还介绍说、珠海其实 是一个不错的旅游城市,因为人少,环境保护 相对较好,依山傍水的地理环境加上亚热带 丰富的植被,使这里气候怡人,加之周边岛屿 众多,也是别有风景,所以很多人对珠海的第 一印象就是,这里是个很美很安静很养人的 地方。而金山之所以选择把研发基地建在珠 海,也正是看重了此点,同时也是因为这里人 均消费水下低, 又紧邻度` [和香港, 各种领先 技术及数码产品信息都很容易获得, 非常适 合搞研发.

其实对此,我倒是并没有太多意外,尽管 是第 次未珠海, 但是早在两年前已经有所 耳闻, 这还要归功于原金山市场部的小花妹 妹--太松花(鲜族),她在2003年的时候, 便主动申请调动到珠梅末,据说就是因为爱

上了这里干静美丽的环境,,、及一群可亲可爱的两上居同事们。而从那时起,我竟也在她的 带动下,向往起这座城市来,在我的印象里,珠海是一个温暖湿润绿意盎然的城市,而现在, 这里的一切都让我觉得似曾相识。不知现在,小花妹妹一切可好?

当晚,我们在与金山大楼只有一条马路之隔的酒店里入住,西山居总经理邹涛带领新 老西山居土热情地迎接我们,这些人中有我们早已熟悉的西山居副总经理兼项目经理陈飞 舟,技术总监胡翌,美术总监沈烽亮,还有未见过面的《剑网Ⅱ》主策划宋亮,技术副总监吴 越等等。看着白墙红顶的7层小楼就耸立在面前,记者们都已忍不住想马上冲进去一探究 竟了。不过,还是金山的同志们冷静,告诉我们第二天会有一天时间参观,所以晚上的时间 可以安排去看看珠海的夜色。于是趁夜,在主美沈烽亮的陪同下,我们游览了珠海著名的



坐落在珠海小城之中的西山居大楼



西山居大楼外观也使用了金山的标志性颜色红色



夜访西山层门庭海睁

"情侣路",在拱北的海边眺望高楼林立的澳门 灯火,尽管珠海白天给人的感觉是地广人稀,平 静悠闲的, 而在拱北口岸进出澳门海关的人流 却是川流不息,阿亮说无论白天还是夜晚,这里 永远是最热闹的地方。

记者们游览完毕回到酒店时已经是 11 点 半了, 而对面的金山大楼依然灯火通明, 看起来 还有不少人在里面投入的工作着, 阿亮说搞研 发的人作息时间都和常人不同, 大部分是昼伏 夜出,所以敖夜诵宵县经常的事。我们在大门前 略微徘徊了一下,本想搞个北京记者夜袭西山 居的场面,不过考虑到在这个安静舒适的夜晚 打扰这些人的工作实在不妥, 所以大家怀着对 神秘西 | 居内部的各种幻想, 同夫休息, 只待第 二天能有精神发现这里所有的秘密。

# 探访西山

30 日上午 9点, 因为都惦记着探访西山居 内幕的事儿,所以大家都起的很早,这个时候, 已经准备好照相机、笔记本、录音机等等设备, 就等前方一声令下, 我们就抄家伙往金山大楼 里面冲了。

这次的参观由邻寿和陈飞舟亲自带领,他



一进门就看到了熟悉的口号滚动播放



著名的剑 2 主美色狼的工位看起來好暴力限

们介绍说目前金山在珠海汶边设立了研发基 协,包括了会山软件所有的研发项目组,其中有 金山毒霸事业部、OAG 业务群和西山居游戏工 作室三个团队,共计有上千人,原来的西山居大 楼因为坐不下这么多人, 所以目前 OAG 业务 WPS 组已经搬到别的大厦办公,而这里则分成 了几块。一楼是前台,食堂和会客室,二楼是两 山居三大项目组──剑网 [、剑网 II、剑网 II的 研发组、三楼是人力资源和求总的办公室以及 视频会议室,四楼是毒精组和产品技术支持,而 五楼则是后勤和产品包装及造型设计部,大家 看到的金山软件的各种产品形象及宣传板报, 就是由他们设计的。

在参观中,我不时发出各种感慨,或是被激 励或是被感动又或者是惊喜,总之,在采访中, 我领略到了很多金山风格的东西。它们也正代 表着这个知名企业的文化内涵, 更成为西山居 独特的风景。

〇精神 太是"有目世睹"的。凡是置身 金山公司内部的人,都会感受到这样一种精神 氛围——热情、活力、勤奋、自信、无惧、乐观、无 论是北京还是珠海,这种精神始终洋溢在金山 每个员工的脸上。究竟这种精神氛围是从哪来 的呢?只要仔细观察就不难发现,金山人是非常 善于利用墙壁来营造工作气氛的, 墙壁的艺术 正是展示和宣传自我的窗口, 也是激励自己的 涂径。在西山居大楼中,随外可见大副壁间和官 传板报,他们用口号激励自己,用成绩鼓舞自 己,用目标督促自己,同时也感染了每一个人。

O轻松——采访中今我感到羡慕不已的是 西山居经松随意的工作方式、据说西山居的研 发人员都把办公室当成家,很多人几个月不出 大楼一步。有的则在周六周日也不休息, 忙碌的 时候更是会加班到深夜。但是相对的, 西山居对 员工的要求却并不多, 甚至不要求朝力晚五的 作息制度,只要员工能够合理搭配时间,按时完 成本职工作, 无论选择什么时间上班或下班都 可以随意。而越是这样轻松自在的工作方式,加 上不断激励向上的工作氛围, 越可以培养出大 家对工作的积极性, 更何况这也是大家热爱的 工作,所以,我们才会在深夜看到这里的灯火通 明,这当然也是金山独特风景之一了。

〇素质——无人看管的"自助小吃部",谁 拿了什么东西自己在登记簿上签字,费用从本 人工资中扣除。这看上去够前卫,零食、冷饮、冰 激凌,想吃啥就吃啥,多拿了当然也不会有人知 道。但是你相信么,这个"自助小吃部"每个月都 盈利、从不亏本哦。我们不用去询问金山员工素 质如何,相信通过这样一件小事,就可以看出他 们对于纪律的自觉遵守,没有人想到要犯规,因 为他们也将这里当成了公司的一道风景, 并且 为此感到自豪。

〇愉快——中午时分,记者们体验了一顿 西山居食堂的丰盛午餐,据说我们吃的和西山





记者[]的午饭和西山居员 L站的 样的



据说因为西山居食堂的伙食非常好而且相当便 宜所以很多员工都把这里当家几个月不出大门

居员工吃的是一样的,而且饭后还供应水果,每 人一餐只花4元钱,真是幸福啊! 众记者羡慕不 已。在北京能吃上这么一顿,少说也要20元吧。 据说。西山居食堂的大厨们为了能做出更多美 味,还专门组织去各大知名餐馆去"偷吃",然后 把学到的菜式做给大家品尝。说道这里想起了 编辑部某美编的名言:"伙食不好肚子不饱,肚 子不饱心情不好,心情不好活干不好。"哈哈,能 享受到这么美味的一日三餐,工作时心情能不 愉快么。

# 游戏初测

午饭过后,记者们该问的问了,该拍的拍 了,接下来就是要完成本此采访中最最重要的 任务——尽可能多的挖掘到西山居目前正任研 发的两款游戏《剑网Ⅱ》和《剑网Ⅲ》的内容,为 大家做个前瞻报道。当然,对此西山居也是有所 准备的,派出了宋亮和吴越等多员大将来给记 者讲解和演示。

首先登场的是《剑网 I 》即将在7月推出的 第三个资料片(名字未定),其中将包括三大亮 点 一个是目前正在举行的武林大会将在第三 次大规模更新时真正实现跨服务器竞赛、并且

提供给玩家在线观看比赛的中转站。第二个是 在《剑网里》的设计方案中同时存在的宏物同伴 系统,目前将首次在《剑网 1》最新资料片中有 部分实现,玩家将可以和宠物一起成长,培养亲 密度,并可以做相同的动作等等。第一点是新增 闯关任务,连续的关卡环环相扣,其中每一关都 有奖励、而在最高的几关中将有超级奖励的新 物品或新装备出现、玩家必须通过前面的考验 一口气杀到最终关才有可能得到这些宝物,因 此也是颇具挑战性的内容。这款资料片预计会 在暑期上市,而当记者问到《剑网Ⅱ》推出后《剑 1》是否继续更新时,西山居表示说他们将兑现 最初的承诺一个季度推出一个资料篇。

跟随《剑网【》上场的、是一段《剑网Ⅱ》的 3D 动画,一个可爱的 MM 带着两个体格硕壮 的 BOSS 级怪物在场地中跳舞,动作娴熟连贯, MM 轻灵可爱,而怪物则笨拙骨稽,它们跟随着 MM 的每个转身或弹跳一起一落。带得大地也 跟着震颤。这段动画做得相当精彩,尽管场景还 投选好,声音也没有,但感觉已经很到位了。不 过邻涛却说,这只是美工试验性的作品,只是为 了尝试动作捕捉技术的可实现性, 而这段舞蹈, 是他们聘请专业的舞蹈老师实际拍摄的。未来 在《剑网』》中,还将聘请专门的武术老师,来对 所有武功招式加以动作实体化, 使角色更具灵 气, 当然这种动作捕捉技术目前也已经运用在 了《剑网Ⅱ》中。《剑网Ⅲ》的背景将回朔到盛唐 初年,中国民俗文化空前繁荣的时代,着重表现 当时歌舞升平、百家争鸣的武侠世界观。当然、 其中的十大门派也与《剑网I》中有了很大区 别,目前设计有少林、丐帮、明教、五毒、唐门、天 策帮、藏剑山庄、七秀坊、万花谷等帮派、除了前 面 5 个玩家熟悉的门派,后面 4 个帮派都将具 有自己的独门技艺,如诗歌、舞蹈、音乐、饮酒、 种花、烹饪等等,真正将生活与感世的繁荣体现 在门派特色里。此外,《剑网面》中下提中了,转戏



到网 3 資示画面 章亮的 MM



劉网3湾水高面 ─ 二人合葉一時

副本的概念,主要以竞赛为主:装备亲密度的概 全,主要表现在装备升级和熟练度上;为了支持 文化部倡导的绿色游戏,特别提出了游戏疲劳 度的概念, 玩家获得的游戏经验将与游戏时间 密切相关。因为还在开发保密阶段,所以《剑网 Ⅲ》的内容记者只能套出这么多了,不过在看廊 示时记者冒死拍了几张游戏画面,尽管很模糊, 还是放出来给大家解解馋吧。

最后一个出场的,就是即将随西山居十周 年生日会开放内测的《剑网Ⅱ》了,因为是重头 戏所以介绍也非常详细。前瞻会后、记者们还分 头体验了一下这款游戏, 可以说当时的感觉相 当惊艳,无论是画面、角色装束、武功技能、装备 特性、门派设定还是其他细节方面、《剑网』》都 比《剑网I》进步了不少。

显著的改变是角色造型上的美化、全 3D 人物模型,艳丽逼真,记得邹涛也曾笑言道:"我 们这游戏绝对比普通 2D 游戏强, 为什么? 因为 我们有脸,而别的游戏是看不到脸的哦。"呵呵, 如果你将视角拉近、当真可以看到游戏中人物 或倩丽或俊朗的脸庞,感觉确实不错。基于这种 全 3D 人物之上的,是令人惊艳的内装、外装系 统,角色装备中分为上下、头脚、内外等多个部 分,不同的造型搭配可以生出五花八门的人物 形象,为了满足爱美的玩家需要,游戏特别将提 升属性的装备设计成内装,而外装则以服装款 式为主,诸多种搭配造就了游戏中超过 28 万种 的服装变换、总算可以让玩家在外形上得到满 足了。同时,装备的五行系统在前作的基础上得 以提升,又增加了洞装八卦体系,使游戏中的装 备道具炼制真正成为玩家苦心钻研的内容。

第二点改变是《剑网』》采用真人动态排捉 技术设计制作的武功招式,可谓花样百出,许多 细节动作在游戏中均得到了体现, 喜欢看武打 影视剧的玩家, 可能一眼便能认出角色打出来 的是什么拳法或什么剑法、棍法……丰富精致 的武功动作,不仅满足了视觉上的需求,更使 《剑网Ⅱ》中由复杂的武学套路带来的微操作. 成为真正决定战斗成败关键因素,不仅是玩家 和玩家之间的 PK,就连玩家打怪也很讲究微操 的哦。记者亲自体验之后,确实感觉其中奥妙无 穷。最郁闷的是怪物 AI 有所增加,人形怪会捡 东西, 地上随便掉个什么就涌过来一堆人抢, 一 不小心还打到一群,着实刺激。

因为帮派就职体系的改变, 十大门派中 又分出了俗家、人室、污衣、净衣等不同的流 派,300 多种武功和数十条成长路线,将会使 战斗手段变得异常丰富,不同角色和不同技 能间的互补关系尤为明显, 而不同的成长路 线之间虽然技能和属性不同, 但是平衡度也 经过了调整,没有绝对强的职业,相互间会 有所克制。武林传说中各种诡异武功,都将 --登场,这其中包括娥眉派俗家的凊音梵 唱这种弹琴技能,各位不妨闭上眼睛想象, 屏幕上一位千娇百媚的女子, 怀抱占琴,纤 指轻抚, 仙乐飘飘, 曲至酣处, 真气四处激 荡,持琴升至半空,溶人天地琴音之中,而四 下之物受其音律震荡,琴音止处,已然尸横



今回。情侣动作 垄手



遍野。这可不是在说书, 而是记者亲见的场 面哦! 当然,等游戏真正上市时,相信还会有

《剑网Ⅱ》的故事背景转人北宋迷离神奇的 悬案故事之中。开国皇帝赵匡胤的突然暴毙,与 山河社稷图中隐藏的远古神话, 融为一体。玩家 将在《剑网Ⅱ》中参与武林门派之争、国家民族之 争、天地人三界之争,舞台包含武侠、历史、奇幻 等等,亦真亦幻的故事、热血沸腾的传说带来真 正投身史诗般浩瀚博大传奇中的感受。当然,随 着金山游戏生活化的理念推出。《剑网 』》中也设 计了许多生活职业,供玩家选择。享受恬静生活, 还是成就一番大侠事业,就看玩家的选择了。

更多诡异神秘的事情,会让大家吃惊的。

《剑网』》的好玩之处多多,记者体验之后 更舍不得起身,不知不觉天色巨晚,一天的时间 又过去了。大家一边回忆着游戏中各种好玩的 事,一边依依不舍的与西山居士们告别。想起游 戏中还有很多角色互动的表情动作, 如双人骑 马、牵手跑、拥抱亲吻等等,动作细节逼真传神, 相当浪漫,真恨不能在这个时候也用在现实中。





# 《天野里刺客列使》 全皮触

客、冷酷、敏锐、隐忍、无名、他们栖身于黑暗之中,躲藏在目标背后、无声无息的给与目标致命的一击。略杀是刺客最擅长的事,也是最迷人的地方。正是因为刺客神出鬼没的特质,使得无数玩家对其倾心,而在(天骄川)中,没有刺客的江湖真的不能称为完整。如今,这个冷血肃杀的职业终于得以与玩家见面,战士、法师、祭祀、刺客,四大职业也终于齐聚。常、相信不久之后,(天骄川)中必将被起刺客的热潮。

# **刺**唇 5 樂度

宿候熟据、外国物学、各国的高官贵人们经常重金招募死 土刺杀政敌、消除异己。刺杀过程中往往会遇引很多危险、非训 练有素、经验丰富者很难全身而退。杀手们在不是你死就是我亡 的刺杀行动中,逐渐学会了远程武器的使用方法。近身腿法、设置陷阱、隐 匿身形。随着时代的发展,有一些杀手在上年纪之后开始转向搜集有潜质 的幼童、被授他们各种暗杀技巧、待这些幼童长大成人,可以独立完成刺 杀任务创,再向各国王公贵族承揽刺杀生意、利用自己培养出来的刺客牟 取利益。就这样,越来越多的刺客组织开始出现。剥客这个名词,也从王宫 大阪中深藏的绝密竹简、逐渐变成街头巷尾客余饭后的该资。

刺客组织的首领在挑选幼童时,往往会直接将看中的幼童偷走,或 是残忍的杀死幼童父母,因此刺客太都是孤儿。他们自小失去双亲,接 受极其严格的训练和刺客教育,生活非常艰苦,所以性格都级端冷漠内 向, 刺杀目标的性命在他们看来不过是自己马上能够到手的一点微薄 报酬。

# DELLE C

刺客行事往往冷酷而不择手段,他们相信为了开创一个强大的虚世、些评牺牲是否所难免的。在〈天骄 I)中,这个职业更成为隐蔽性很高的偷袭和游击战的高手。刺客具有高敏捷高移动速度的特点,但面积影伽都比战土较差。与其它游戏不同的

是、(天縣II)中的刺客抛弃了背刺之类的传统近身暗杀技能,转而张弓搭 箭,以远距离攻击来避沈敌人,同时他们还会埋设陷阱,近身技能则以腿 兹为主。尽管从定位上看。(天縣II)的刺客更具备了一些猎人的能力。多 少显得旁门左道一些,不过其刺客特色也是有不少发挥的,比如在武器上 涂毒是刺客经常干的事,而在游戏里,玩家则可以在弓箭上附毒药,还可 以使用各种内力陷阱,使敌人遭受冰水,捆绑等异常状态。为了保护自己, 刺客还有自我恢复生命的技能,以及提高闪避或隐身技能,从这一点来 零,倒不失为一个生存为很强的暗杀高手。



# 刺客技能介绍

刺客技能介绍							
技能	学习	等级	五行	技能	技能	技能	沙却
名称	等级	何隔	家家	描述	特点	耗魔	क्षित्व स्टब्स
猛虎身尾			10-51	基本腿法, 最常见, 也最为实	第一级增加技能伤害 5.以后每级增	0	Willian Tea
365 1/12 199 1/12	0	10	£.	用	加技能伤害 10 点左右。	0	U
	· ·	10	1	713	加致能的者 10 总在有。		
21 - 3 - 5				at as It on White the A service and the	AND AND AND AND ADDRESS OF THE PERSON OF THE		
张马之术				<b>越基本的箭术</b> ,每个刺客都要	第 级增加技能伤害 5,以后每级增	0	0
	0	5	t	自幼苦练	加技能伤害 10 点左右。		
鱼翔漫底				艇法技能, 位刺客前辈观鱼	第 级增加技能伤害 25, 以后每级	20	15
	5	.0	Ł	悟得,看似简单而隐藏杀机,	增加技能伤害 35 点左右。伤害增加	每级+5	
				能让对手倒地不起	50%, 并能击倒对手 2 秒。		
疾风穿杨				马箭技能, 快而准, 曾有期客	第 级增加技能伤害 40. 以后每级	16	0
	5	7.5	Ł	凭借此技資史留名	增加技能伤害 40 点左右。伤害增加	年级+4	
					50%		
企锥箭				蓄力技能,射出金光刺眼的箭	第 级增加技能伤害 60. 以后每级	15	10
	10	10	35	矢,造成伤害并令敌人心驰目	增加技能伤害 50 点左右, 附加击晕	毎缴+5	100
	10	10	-E	改, 是是无措 較, 手足无措	2 秒。	HE 300 T 7	
解集之牙				器力技能,刺客在箭头上涂抹	第 级增加技能伤害 60. 以后每级	15	10
神派之才	10	10					10
	[11]	10	*	取自密林奇兽的毒药,中箭者	增加技能伤害 50 点左右。附加 20	每级+5	
				会中毒, 滿不欲生	秒毒伤害,		
冰塘精魄				都力技能, 刺客将阴寒的内力	第 级增加技能伤害 60,以后每级	15	10
	10	10	水	凝于箭矢, 然后射出冻结敌人	增加技能伤害 50 点左右。附加 6 秒	母级+5	
					冰冻效果。		
赤焰兽魂				<b>蒸力技能</b> 、射出强劲的箭矢,	第一级增加技能伤害 60。以后每级	15	10
	10	10	k	力道內银有如野兽, 猛烈掩击	增加技能伤害 50 点左右。附加 10	每级+5	
				可令敌人暂时失明	秒失明效果,		
鬼卒辦身				落力技能,射出附加邪门诅咒	第 级增加技能伤害 60,以后每级	15	10
	10	10		的箭矢, 让敌人疲惫不堪, 攻	增加技能伤害 50 点左右。附加 20	继级+5	
				市力降低	种应的效果。	LT ASS VI	
Mush							30
Mr o sk	10			刺客在长期的冒险生涯中学	使用后有 1 秒钟的无敌时间,然后		40
	10	1.	1	会了静心宁神。使用后可以轻	在剩下的9秒内增加闪避率。		
20.00				松避开敌人的进攻	LINE D. A.		
下株行他				陷阱技能, 刺客可以埋食陷阱	埋设一个能够单体伤害的陷阱。第	40	15
	15	75	1	it 踏入的敌人受伤	级增加技能伤害 100 点,以后每	每级+8	
					极增加 45 点, 伤害增加 100%。		
图穷匕见				蓄力技能,有较强伤害,很多	第一级增加技能伤害 150 点,以后	60	15
	20	7.5	£	刺客喜欢用它来击杀猎物	每级增加50点, 伤害增加150%。	每级+10	
枯木遂弈				订潮险恶, 受伤在所难免, 这	第一级回复生命 400 点, 以后每级	120	30
	20	7.5	*	招可以让刺客自己治疗伤	多问复 120 点。	8£45+20	
				*			
捆仗索				東客可以施展仙术让敌人动	第一级增加技能伤害 30 点,以后每	บก	30
10 10. 200	20	7.5	A.	<b>维不得</b>	级增加25点左右,使敌人在6秒钟	每级+15	7/
	20	7.5	-10	N. 1.14	内无丛移动。	PE 400 419	
a 1, 16 1 4				I W LEAR I W L M L			
七火流星	20			· 持衛技能,由养由基传下,可	第 级增加技能伤害 80 点,以后每	60	15
	20	7.5	Α	以快速向同 日标射出多支	级增加30点。连射3箭。	每级+10	
				箭矢			
飞沙走石				腿法技能, 狂风般打踢身边每	第 级增加技能伤害 110 点,以后	60	10
	20	7.5	1	个敌人,后来此式甚至流传海	每级增加40点, 踢击身体周围所有	每级+10	
				タト	敌人。		
心思想了				5) 箭技能, 熟练的刺客可以同	第 级增加技能伤害 100 点,以后	40	0
	25	15	1.	时射击多个目标	每级增加30点,射出·排5支箭矢。	1648+6	
					伤害箭矢飞行路径上的所有敌人。	-/-XTU	
奇门通甲				陷阱技能,高级刺客能将玄门			16
Mill Sink	250	2.0	5		陷阱爆炸后伤害范围敌人,并使他		15
	3()	75	1)	秘法与陷阱之技融合,爆炸后	们眩晕。第 级增加技能伤害30点。		
				伤害范围敌人并使之眩晕	以后每级增加 25 点。		
密林森鄉				陷阱技能,內置瘴气,爆炸后	陷阱爆炸后伤害范围敌人,并使他		.5
	30	7.5	木	能令范围敌人中毒	们中毒。第 级增加技能伤害30点。		
					以后每级增加25点,		
褒海冰 L				陷阱技能,内藏北冥玄冰,爆	陷阱爆炸后伤害范围敌人,并使他		15
	30	7.5	水	炸后能伤害、冷冻附近一定范	们冰冻。第 级增加技能伤害 30点,		
				国内敌人	以后每級增加25点,		
火海燎原				陷阱技能、爆炸后喷出烈火伤	陷阱爆炸后伤害范围敌人,并使他		15
A CITY MILLON	30	7.5	,	害敌人并灼伤眼睛,使他们失	们失明。第一级增加技能伤害30点,		1.0
	50	13	^	告政人并对功取 <u>简,</u> 使他们大 部	以后每级增加25点。		
T M. A. W.							
天崩地裂				陷阱技能,大范围陷阱攻击,	陷阱爆炸后伤害范围敌人,并使他		15
	30	7.5	1	造成很大伤害,还能使被波及	们招化。第一级增加技能伤害30点,		
				<b>到的敌人沼化</b>	以后每级增加25点。		
后羿射日				弓箭技能,上古一位有名的神	第一級增加技能伤害 150 点,以后	120	0
	35	10	λ.	射手传下,不仅射程根远,而	每级增加 45 点、伤害增加 150%,	每级+20	
				且伤害极大	伤害被波及范围内的所有敌人。		



除了新职业外、(天骄 || 刺客列传) 中还开放了众多重要 的新功能。"货架系统"便是为天骄玩家们量身定做的轻松摆 摊系统。 厌倦了打怪升级的日子, 做一个"对影只唱清平歌"的 逍遥商人,领会另类的游戏乐趣,是不是更加吸引你?以往东买西卖的倒 機装备,多少有点麻烦,而如今卖家都有了自己的根据地,大大方便了那 些云游四方寻购宝物的玩家,在任何国家的首都市场区中,你都可以体验 疯狂购物的快感了。

在(天骄 || 刺客列传)中开放的摆摊系统,需要玩家学习相关的技能 才能够获得。当玩家等级达到10级,与各国首都的商人对话,会出现学 习摆摊技能的洗项,选择后得到摆摊技能。需要注意的是,摆摊技能只能 在各国首都和洛阳、巩邑使用,当玩家在其他位置使用该技能时系统均会 提示"只有裸擁区域可以使用"。在战斗状态、坐骑状态、竞技状态、PK状 态、红名状态中,均不可以使用摆摊技能。

使用该技能时,身上需要有足够的金钱和足够的空间,如果金钱不 足或者没有多余的空间,使用技能时会失败,并且5秒内不能再重复使 用。摆摊后、打开察看商品界面,可以看到贩卖商品的价格、数量等等信 息,而角色身前会摆放一块布面作为摊位,头上血条将显示摊位名称信 息、玩家可以给自己的摊位起一些响亮的名字来招揽顾客,字数最多可 以写 10 个汉字。当玩家处于摆摊状态时,将无法移动、无法攻击、无法 被攻击、无法使用物品、无法使用除摆摊技能之外的其它技能。当其他 玩家的鼠标指向摆摊玩家时,鼠标变为提示符号,你可以查看在摆摊玩 家想要出售的物品。

关于摆摊交易操作流程也是比较简单的、玩家只要将物品移动到货 架栏中(任务道具、绑定道具无法交易)、设置每个道具的单价,多的可以







叠放出售。不过你一定要记得,已经在出售的物品是无法再次拿起或移动 的,除非取消摆摊。拥有了强大的货架系统,相信喜欢经商的朋友定能在 其中得到无尽的乐趣,有收集装备癖好的人也可以方便的得到梦寐以求 的极品了,直的是一举两得啊。

身在异地,想念亲人的你,是否在每个月夜都会有孤独的 感觉呢,当你在商场掏宝,是否对异地的差价也希望了解透彻 呢 在战场上,无论是身处秦国的兄弟,还是人在魏国的好友, 如果你需要协助,他们是否都能及时闻讯赶来呢?这振臂一呼天下应的感 觉,你是否渴望体会呢。在过去的(天骄川)中,也许这些只是个梦想,但是 现在你会发现、这个世界中的每一个人都能听到你的呼喊。

此次,(天骄 || 刺客列传)中开放了"世界频道",它使玩家间的沟通更 加完善,最大限度的让所有玩家体验到世界的喧闹,让千里传音不再是想 象中的事情。世界频道是一个特殊频道,具有一些其他频道没有的特点, 比如全服务器传播,不可屏蔽等等,因此世界频道一般不用于交流而是用 于发布重要信息,并且这是一个收费频道,玩家每次在世界频道中发送消 息都需要交纳 500 文钱。世界频道的消息同样有字数限制和时间间隔限 制,字数限制和其他消息相同,时间间隔定为1分钟。

# 还记得目标软件曾经承诺的么, 玩家将拥有属于自己 的独门绝世武功。就像没有两个道具完全相同一样,在(天

骄 Ⅱ 〉中也不会有哪两个玩家练就相同的武功。〈天骄 Ⅱ 〉的 技能分为主技能和子技能,如果说主技能是一套剑法的话,那么子技能 就是剑法中的一招一式。游戏中有超过 150 种的主技能和超过 500 种

# **目标、江民联手启动《天骄∥刺客列传》无忧夏天**

6 日 17 日,北京天湾洒店,中国五大网络游戏运营商之一的目标软件,联合国内安全 软件领军企业江民科技举行了主题为"安全网游,清爽 e 夏"的目标·江民大型署促攻略局 动仪式,暨《天骄川東客列传》公测发布会。

在会上,目标软件向媒体展示了《天骄川刺客列传》的内容,并宣布与江民科技携手含 作、利用暑期销售开季的来临、通过客户端捆绑、渠道协同等推广方式,在全国范围内普及 "安全网游"新模式。

据悉,江民今夏将推出《江民杀毒软件 KV2005》,其中新增了"木马一扫光"和"未知病 克星"功能,特别针对网络玩家,提供更安全的信息防范措施。

同时,目标软件总经理张淳先生还在发布会上透露,研发了两年多的里程碑大作《傲 ti Online》也别将于暑期与玩家见面,随着目标"骄傲"系列产品的推出,目标也将稳固网 络游戏五大运营商地位,从而实现年底"保五争二"的目标。





的子技能。这两种技能的搭配,就产生出千般变化,从而使玩家拥有只属于自己的独门或功。这次子技能系统的震撼推出,相信众多粉丝们早已跃跃欲试了吧。



金光一闪,大地开始不住地颤抖,四周渐渐笼罩在黑雾之中,世界似乎陷入一片死寂! 五彩光芒年现,一匹巨兽出现眼前,它身披鳞甲、头生独角、脚踏五彩祥云。望着它远去的背影,人们心潮澎湃,雅道神聋隐世,天下必将有勃乱发生?

此次(骄天 II 刺客列传)中,麒麟将可以供阮家骑乘,它拥有比 与常坐铜更高的生命,更快的速度让你体验到风的感觉,更强的防御 方充分的陈知此神兽的强悍,不但有上面那些寻常坐骑无可比拟的 优势,而且麒麟还可以自动回复生命和拥有自己的攻击技能。另外, 麒麟还有不败(虽然主人已经阵亡但是高贵的麒麟是不会被凡人所 灭的)、不死等特性,如果拥有一头这样的上古神兽供自己驰骋,那是 多么低重的一件事啊。

不过神兽的获得也不是很容易的,麒麟神兽不仅是我们在游戏中最值得炫耀的宝物,还特是判派的象征,它是不可能通过斧性神藻的,而且在 NPC 那里也买不到,只能通过参加官方线上活动后的奖励方式获得,也放是说,麒麟是非常稀分的,甚至是唯一的。真应了那句话,物以稀为贵呀。其实还有一个获得方式那就是 PK 掉落,这种方式不会是 100%的 获得而且有的时候还会有生命危险,甚至会让有些职会追杀上黑名单,不过这些都不是重要的问题,最主要的是你可以依靠自己的努力,获得 这上古传说中的神典

大家对于这样一个如此"高级"的上古神兽是不是很期待呀? 总之,拥有这样一头上古神兽作为自己的坐骑,将不仅仅是战斗的好伙伴、一种身份的象征,更可以彰显自己的英雄本色,成为人人艳羡的乱世英豪

# 团队竞技场 英维品维芒

物學的乱世、你已经用手中的列劍为自己开创出一条属 于自己的道路。面对追逐功名的众人自己也有分许的动心,现 在(天斯 I 刺客列传)中将激情惠献团队竞技,让身手不凡的 你在众人面前一展英鉴。

参加团队竞技的玩家,先要在各国首都找到指定 NPC 与其对话。这 單可以了解到关于竞技时间、竞技人数、参与等级的要求。目前竞技时间 以 20 分种为一场,每次比赛玩家至少选择 20 分钟的战斗,可以连续选 择多个单位时间(最多 6 个单位)也就是说竞技的最长耗时为 6 × 20 分 钟。团队竞技分为 10v10,20v20,30v30······60v60 共入种规模。团队竞 技将按等级收费,每个玩家需要交纳等级×5 的入场费。

每次定制一场竞技之后,你将会得到一个邀请牌,将令牌交给被邀请帮派成员,对方点击邀请牌后联可参加竞技。选择对手后,系统

发放世界消息,"XX 和 XX 预订了一场战斗"并公布战斗时间、人数和等级。红名玩家不允许进入竞技场,在竞技战斗过程中不可以攻击本队人员。

在团队竞技中玩家死亡会有场景公告,提示哪个队伍的 XX 被哪队 的 XX 杀死了,并且显示比分。被杀的玩家不能原地复活,必须在场景外 复活,复活后可以再次进入场景。

团队竞技战斗会在预定时间 2 分钟之前结束,并且公布比赛结果,获 胜方以及本次竞技的杀人王均可拿到娄品。

# 图氏深险 惊喜不信

光有团队竟技还不够,为了磨练团队的配合,此次(天呀 II 刺客列传)中静重排出团队急贯令任务,让玩家可以结伴冒险。 悬赏任务的内容相信玩家已经有了解,每天玩家都可以接到 5 个悬赏任务,在条伴升级的同时完成任务也可得到额外的奖励。而团队悬 贯任务,则是需要整个团队去完成。

作为现有悬赏任务的补充,团队悬赏任务需要由队长接领。任务中将 考验团队间的协助、交流、合作、大家在完成任务的过程中,将体会到不寻 常的"团队"感受和不一般的经历,同时完成团队任务的奖励也是非常难 得的好东西哦。

团队悬赏令,可在各国首都的守城副处领取。获得任务卷轴后,队伍 将可以传送到指定任务场景。队伍必须达到5人(满队),队长才能点击卷 轴开启任务(卷轴只标明任务等级,没有任务目标),同时接受任务对将实 对定是否队伍中的所有人都符合等级上限,如果不符或团队中有人已接 受团队悬赏任务,队伍将无法接到新的团队悬赏任务,值得一说的是团队 悬赏任务一天只能接受一次,每天更新时间是凌晨6点,此时没有完成的 任务会自动失败。团队悬赏任务等级需求从30级开始,这对高级玩家而 言也算是新的挑战,这里不但可以让你加快升级速度,更有奖励的诱惑 哪。

团队悬赏令任务奖励将会有正常水平的经验值和金钱奖励,以及特殊奖励(特殊定制材料)。而且杀死 BOSS 即得到奖励,之后回去与守城副将对话得到另外经验值奖励 10000 点。

无限期待。无限精彩,战国的硝烟已经弥漫在你的身边,热血沸腾的你还在等什么?《天斯 II》的世界里拿起你手中的长刀和伙伴们一同去开辟属于自己的天空。









文/任性蔷薇

其次来看看战士。战士不用考虑智 力因素,因此也只有3大类型体力型、 敏捷型、力量型。战士这个职业本身的基 础就是高防高血,不论哪个类型的战士 都是抗击打能力频强。但是体力型战士 又是所有战士中 HP 最多的,更耐打一 些。其中极品就是全体战士,很强的战士 职业,典型的血牛。全体战士一般使用斧 头作为武器, 主要是用斧头来对防御作 些弥补。但是由于全体战的 HP 高,在 练级中也不容易被爆击秒杀, 所以安全 性也高。

防御最高的是敏捷型的战士。如果 是全敏战士的话在练级方面相当的不 错。防御和八避都很高,55 级之后有一 个"战神财体"很实用,可以增加攻击。

力量型战士攻高防御不弱。其中全 力战士的政治是比较强的。单排调外比 自己高一級的 BOSS 基本没问题。但是 装备方面需要花大力气、大价钱。当然如 果是 PK 執此 转怕魔导士 7



最后来看着圣职者。圣职者是个很 有希里的即身、虽然智力和力量是两 种截然不同的发展方向、但是在圣职 者这里却被融合了。这个职业既适合 做智力方向的发展, 也适合做力量方 向的发展,

智力型圣职者基本上是属于辅助 的,但是操作复杂,特别不适合新手操 作。等起来也比较难。单P方面设什么 可提的,但是群P中却又是必须的后勤

体力型的圣职者HP高、但是辅助 性和攻击性较弱。这个加点法仁者见仁, 争议颇多。敏捷型圣职者防御比较高,和 体力型有很多类似的地方。

力量型差职者可以说是被当成战士 来练的牧师,攻击性比较强,不过辅助性 上就远远不如智力型圣职者。

总之,各个职业是各有特色,每个流 派也有不同的差别。但是我们今天要说 的是各个职业之间的对抗、那么在了解



业的不同类型在 PK 和 反PK之间的游走吧。 职业大碰撞

言归正传, 我们就来说

说各个即立以及这些职

()是款很有特点的游戏, 尤其

是在飞行方面表现不俗。不过

对于一款网络游戏来说、玩家

魔导士 战士 圣职 者,这3大即业构成了 飞飞 的游戏职业体系。 由于 飞飞 的设定中有允 许升级之后自由加卢,干县 各种职业之下又有不同的类 根据升级属性的不同,分 为四个种类 智力型 体 力型一敏振引力量型。

我们就先从这些职业 类别开始说起。

首先说说魔导士。魔导士出色的造 型设计和华丽的职业特色都让玩像非 常喜爱,也是游戏中许多玩家的首选职 业。在这个职业中、只有3个类型、因为 力量这个属性对磨导 + 来说 设什么大 用,所以魔导士分为 智力型 体力型、 敏捷型

智力型魔导士是攻击最高的 个职 4. 大其是全智标谱导十 未仅仅是在这 个职业中, 而是在整个游戏中都是攻击 最高的 特占是高攻击、练级速度快,但 是相对的来说体质比较弱。阵级优势在 前期,后期发展速度较为缓慢。

体力型魔器士在魔导士中 HP 最 多,可以说是魔异士中的血牛。全体魔导 主更是其中的极品,抗击打性极强。在打 宝和 PK 方面也有 定的优势

敏捷型魔导士防御高。打宝指数比 PK 指数高, 因为 PK 阵营里强中自有强



了这么多的职业特征之后,我们的职业对抗大赛获将 开始了!

# 对抗赛实录

首先出场的是 PK 中拉风的职业——魔导士。

全智魔导士风头最健,因为他那无视一切的攻击 实在是 PK 能手。基本上全智魔导士在单排中的胜算 都是最大的。基本秒杀对方 胜算是 90%,还有 10% 香粮作。

魔导士 VS 战士,总体胜算(所有类型的魔导士对 阵所有类型的战士,下文中的总体胜算同理)概率 90%。

魔导士 VS 圣职者,总体胜算 95%。

而魔导士之中,不同类型的魔导士之间的对抗又 如何限?当然还是全智魔导士的胜薄水。念生魔等士其 实也是比较厉害的,但是根果是几个全物等于长足 要政下阵求。全敬意导士又打不过全体魔导士之在魔分 全物厦守力。全体魔导士,全使魔导士。当然,也会 有一些意外的情况。比如等级相差、装备悬殊,操作意 外等等。不过总体来说,全物魔导士还是最最权风的 PK能行。不过总体来说,全物魔导士还是最最权风的 PK能行。

在歌声和掌声中战士出场~1

全体战士和全力战士是非常受拥戴的,因为他们 的单户能力他拥强。全体战士在对抗赛运机快势被是 他的高州P,只要不死就有胜利的希望。对吧?而全力 杜士就是江湖中的刀客,一击必杀,如果击杀不对对 也许就会被杀死。对于全力战士来说。PK是非常刺激 的活动,激战虽然防御和问避高,但是依然选不了全智 德事士的《曹子故》等一在被势位围内。

战士对圣职者就比较有看头了。操作还是非常关键的,其次就是看对什么样的圣职者。圣职者的修炼是

比较复杂的。对于 PK 型的圣职者来说打战士就是小菜一碟。不过如果是力量型战士遇见了辅助性圣职者,那么输赢就不好说了。

总的来说,在战士的各个种类中,对抗是有差别的。谁更会利用时机谁就能赢得最后的胜利。

最后,我们来看看圣职者。他们在鲜花中出场了

先看看圣职者和战士的对抗 智力,天马行空 回 被、命中、敬捷、体力、最后加音原,见到战士就上太 基。确定:"怎么样"是不是情简单呢?呵呵,其实圣职 者要和战士FK 都找此自己等级高的战士,因为阿级 的战士里基本是圣职者高。当然前就是经你排作得分。 别开始的时候很快速:多数成士会用接能打体,而且 破坏力让较高,大约顶过两轮按维攻击以后,你就会 才以战士。

战士就只有刷 HP 了,一直刷到他没 HP 为止。不过打死战士也是比较浪费时间的事情,因为他们 HP 多,而且身上带的也不少呢。

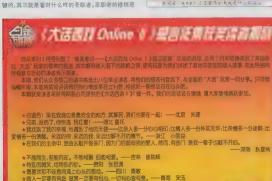
圣职者和魔导士的对抗中,胜算很小,10%左右吧。那 10%还看运气,主要是看法师奉得快还是放技能快。 如果你先打畢他,或者他一下打不死你,那么基本上 就是你赢了。

圣职者对圣职者,胜算 50%。输赢对半,不好说到 底是谁赢。第一看條炼类别,第二看操作,第三看运 气。反正只要不被秒杀,基本就是对方死。

PK 是永恒的,游戏是快乐,(飞飞)是我们选择的。OK,快快投入游戏,去玩玩大对抗吧!■











文/幻写凝烟

直认为"梦幻"里面的帮派系统称得上是网 易的杰作之一,其丰富的帮派任务,多种的研 究技能,一直为广大玩家津津乐道。一个零派 的建立并不难,难的是如何把帮派的单位,即玩家发动 起来共同建设好自己的家园,这是需要下功夫的。好 了,废话少说,对于帮派,在下有些心得,发出来与广大 的玩家分享。

# 一、关于帮派

有别于其他的游戏的是,"梦幻"的帮派需要通 过入帮的每个玩家不断的努力最终才能发展壮大。当 我们向长安帮派主管交纳 300 万的建帮资金之后,也 就意味你承担着一个重大的责任了。当响应的人数到 达 20 的时候, 帮派自动建立, 这个时候, 就可以找长 安帮派传送人进入帮派,进而开始你的"梦幻"帮派

# 二、有关帮派的各种技能

这里我重点的解释一下帮派技能的设置。大家都 知道,梦幻的辅助技能在紫衣盗和黑山老妖只能学到 四十级、所以要想学习更高级的帮派技能,就必须在帮 派里面通过帮派研究。帮派技能的经验每小时刷一次, 通过研究书房以获得最大技能经验的提升。帮源能研 究梦幻所有的辅助技能,而相对来说,强身、冥想、烹 任、健身术、养生之道是每个帮派基本上都必须研究的 技能,下面就来一一解释以上这几种帮派技能。

强身——按一定的比例提升血上限,这个就不用我多 说了吧,至少得研究到100级。

冥想 由于梦幻里 [派除了龙宫、大康,其他的 ]派 都相对缺魔法,所以冥想这个技能越来越被人所重视, 帮派里最少得研究到 80 级,这样一些小加廉或老不加 魔的门派才能在魔力上挽回一点劣势。

烹饪——这是个赚钱的好技能,做出一个长寿面就能 卖 5W, 而这些几乎不耗成本, 烹饪研究到能做 "醉生 梦死"就可以,即技能到65级,当然如果你想PK的时 候通过特技占优势,那就得把烹饪研究到更高级了。 健身术——提高体力上限,有了更多的体力,无论是打 **造还是炼金等都会方便很多**。所以这也是必须得研究 的技能之一。

养生之懂——提高活力上限。由于烹饪和中医药理等 廉钱的技能都需要通过活力来支撑, 所以养生之道也 是必须得研究的技能之一,有更多的活力就可以保证 无论是烹饪还是炼高等级的药都得心应手。 而以下的这些技能是选择性的研究。

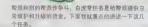
打造技巧——提高制作武器的能力。专门研究打造的 黎派冼修的技能。

裁缝技巧,炼金术-一提高制作其他 5 种装备的能力。 暗器技巧——这个好象专门是为女儿村的所设计的一 个帮派技能。

推荐最佳技能发展路线, 烹饪→强身→冥想 +健 身术、养生之道。

# 三、帮派任务

帮派里面有四种任务,也是我们建议帮派所必须 做的四种任务。青龙堂任务给帮派各种房屋的建造、玄 武堂任务是维护帮派的日常发展, 朱雀堂任务是保护



## 1、 音龙堂任务

物派里的青龙堂任务可以说是给的经验最多,最 容易完成的任务。在没有双时,也算是很好的练级方 法,而且贡献多多。

任务性质 建设类,通过完成任务来提高帮派的建筑进度或规

领取方法,郭中成员可以找到青龙莹总管,通过对话领取任务。 要求帮派当前设有内政(如金库、书院、药房、仓库等),并且领 取者 可没有其它帮派任务(白虎堂的经营委任务除外)。

- 总管会说明建设房屋需要联系的人, 找到相关人 员对话, 英回总管处复命即可 物品收集——找到相应物品,回来给予总管。

可能需要的物品,以及普通战斗可能获得该物品的暗雷场

血色茶花(大雁塔 层、大雁塔三层 大雁塔五层、盘丝岭 地球头至 地种建宫— 地种建宫— 地种建宫兰、地种建宫兰、地种建宫四 鱼珊瑚 每张连启 ,最能建宫 海底沙宫 海底沙宫 血粉却 每底迷启 龍翼 长寿郊外、花果山 海底迷宫一 海底迷宫 、锦底迷宫三

海底达宫四 7.省红 凤巢 层 凤巢 屈 凤巢 屈 凤巢四届 凤巢五居 1 凤尾尾 风巢六层 风巢七层

任务学标 包括吟览和帮展贡献度。每完成 10 次任务为一轮, 次数越高得到的经验奖励越多, 帮派贡献度在 1-3 次任务时每 小型磁阀物型的扩张至水型整型,将水型和模型(1-3 ACF的19 4 从得到1点,在一个设计方面头之点,7-10 X7 5 每次,2 点,另外都中成员每完成一次任务。带派的槽或进度会提升1点。要用的药品在商品+排架整新有卖,价格便宜。当期派的物品价格指数在5时,药品景500一个和1点层部派为底,新派骑通里

出现帮派维护的信息后,书院刷药(估计在46分钟)。用的药就 那么几种,所以要多去看看多买些至少每种在1组以上,这样做 任务会非常快。

任务 NPC 坐标 明觉 方寸山(61.42)用 FF 飞到长寿是最近的方法。 长寿村村长 长寿村(1936)

刘洪 大唐国境江州(311:295) 刘副将 长安(16188) 王拂头 长安(3858)

王夫人 长安(45245)用回门派法术,然后传送长安。 **募容先生 徵来国宿(18227)** 

陈吊外-长安(166.33 刘老爹 建邺城(3727),FF飞到建邺在进门的地方。 **吴举人 长安(282 200)国子监** 

除了用FF 飞,还有可以用剧情技能中的"奇门遁甲"做标旗。 口语甲

传授 方寸山觉率,每级消耗 4 点技能声,最高为 3 级。





效果 在特定场景使用道具"导标旗"做标记,用以传送。1 级时 可以在长寿村做标记,2级时增加做来国,3级增加长安城。用 导标旗速度很快

# 2、玄武堂任务(厢房)

任务性责 维护类。通过完成玄武堂任务,可以提升帮派的繁荣

度、安定度和心练度等属性。 簽取方法 找玄武掌总管领取,要求领取者当前没有其它帮派 任务 白虎堂的经营类任务除外)。

除盗任务 领取任务的时候会被告知证徒的位置坐标,找到 并打败匪徒后,回总管处复命即可。打强盗必须用 PK 方式,不 像挖宝的点就可以进入战斗,而且强盗的坐标有时候不准,在

巡逻任务一 走动巡逻,需要战斗一次。胜利后任务即告完成, 失败或逃跑会取消任务

训练帮源守护兽。领取任务后,到购派鲁室找到

守护兽、选择训练、战斗胜利即可。当守护兽等级很高时、低等 级的成员就不要去打了。守护兽的敏捷、躲闪都很高。 赏金任务——此任务要求等级≤40 级的帮派成员才能领取。领 取任务后玩家在明、暗雷战斗胜利后,有一定的几率可以获得 任务所要求的物品——黄庭经、将其交还给玄武总管即可完 成。任务时间为2小时,中途下线任务保留。这个任务是最适合等级低的成员做,非常容易,不需要刻意的去打。每次升级前接 这个任务,走路或练级时就可以打到,两全齐美

任多葉點 包括经验和鄂派贡献度。每完成10次任务为一轮,

在除盗任务中,等级≤49的玩家每完成一次任务,可以提 高 1 点報派繁荣度、50 级以上可以提高 2 点繁荣度。

賞会任务的奖励固定,每完成一次可以得到1000 经验和2 点贡献度,并为帮派增加10000的资金。等级≤29的玩家,每完成一次、练任务,可以提高1点帮派、标度,30-69 級可以提高 2点,70级以上为3点。

巡逻任务不分等级,每完成一次任务,根据自己帮派当前 安定度的多少,决定增加的安定度 当前安定度在 0~300 时,每 次任务增加3点,当前安定度在301-500时,每次任务增加2 点、当前安定度在501-700 时,每次任务随机增加 1~2 点 当前安定度在700 以上时,每次任务增加 1点。

其它说明 任务时间为30分钟,中途下线不保留。领取任务3分钟后,如果不准备继续做下去,可以找帮派总管取有,需要和 除一定的罚金,扣除的罚金不会增加到帮派资金中 当前任务 次数也清零。

## 3、朱雀堂任务

需要定5而旗子 新如羽,觉岸,赵美人,刘副将, 物派接引人。

-领了任务后用接引人旗、输入敌对特派编号进

入.直奔兽室,用快捷键[ALT+A]攻击,注意要选个好意,否则 碰到最厉害级别(3个级别)的守护兽(现在一般60级+)。级

低的朋友可能会挂,或者严重影响速度。 巡逻任务——进入叙载后,原地不动,侦察一遍。再找个最近的 建筑进入侦察,便可交差了。为了速度,其他的不去,经验少点

一由于龙女妹妹、地府双王和高老先生 N 远,不去, 春清。蘇、赵、芝、刘用飞行旗,如果猜错了, 疗完伤, 飞到接引人 继续猜, 直至完成。 4 猜 1 或 4 猜 4 都有可能哦。 回去后用 「ALT+G 1 给朱翁尔答。

# 4、白虎任务(跑商任务)

这个我就不多说了,有 N 多高手写出了跑商攻略。

# The state of the s

1、由于帮派需要资金和房屋进度升级,所以在一级和 \_级帮派的时候尽可能的多造些药房,这样每次能多 刷一些药,就可以在刷青龙任务的时候,不至于因为少 药而取消能获得更多帮派贡献度的任务。

2、关于敌对帮派,既然为敌对帮派,不提倡具有攻击性 的恶意毁坏。朱雀堂只是一个为增加可玩度的帮派任 务,而不是为了恶意拆除其他帮派,现在因为这朱雀任 务损害帮派所以经常导致玩家之间的无端 PK。

3、开设80以上跑商奖励、随着80以上玩家占帮派人 数比例上升,而 40 級与 60 級跑商有明确的经验与奖 励,许多80以上玩家还在赶续60级龄商体制。帮派 是大家的帮, 就要大家为它做出贡献, 我就有好多朋 友,因为奖励太少,而不愿邀商,就算不增加经验也要 适当调整帮责。吸引更多玩家参与帮派建设。

4、关于帮派的地图,由于梦幻地图每格都要收维护费, 所以不建议很大的地图,能把进入帮派的敌对分子跑 到不愿意再来的程度就可以。



一个鄂派之所以作为一个群体存在,必然有它的 核心、中坚、跟基石。帮派的建设不只是需要一个或一 部分人的努力,更需要全体人员的共同奋斗。■



















6月7日、墨智斯乐音布在其大型多人在结构色的溶源及(廣發展界)中省次度布用处玩家 对玩家 (PPP) 成品、这些保险期间的 PP 战场局机中点水布的地面设计和游戏目标,将为(廣發 世界) 郑老瓦克库全面的竞争或体验。 6月11日,中国上海、在力期限天的黄星集年中配局、粤雪景采业旅景的协大。表巴、森汉、培 以北市董事代等 ECO 意观。可可可以 中国 19经证中心家,共同进行了"扬帆起轮"冰火启动 仪式、标汇基(概备生积)战场系统在中国的局部。 号》 需量对别 6排出以下在市团的局部。 号》 需量对别 6排出以下在市团的局部。 号》 需要对别 6排出以下在市团的内型上一直保持重要新,但到目前为止,PPP 战场的发 形器成功的中产型处实体轮集工等调整之间 的战争。今后的电影中还等引入,影的战场。

的战争。今后的费斯中还将引入更多的战场。 (魔養世界)中的战场是指激活了PPP的 特定区域,玩家在战场中进一战斗。以此获得要 等。和价值不断的高效发励。由处战场都有特定 的"战"对意和游戏风格。对玩家带来提一无广的 战争体验。目前首次开放的两处战场是展特亡克。 山谷和战驾驶谷、前者是为高等级功家设计的大 型战斗区域,而后者则是为 21 级以上的玩家设

一 で、こな。 奥特兰克山谷允许毎方最多 40 人参战。在 各丹伶的奥特兰克山脉高处的茫茫雪域中,对立 舞響的玩家、NPC 守护者、PvP 任务、独特的怪物。这一切终将号 发一场极具挑战性的史诗般的 冲突。在奥特兰克山谷中,玩家有数小时的时间 来有计划的运用战斗策略。实现关键目标以获得















荣誉点,并最终取得战场的胜利。

位于灰谷森林和贫瘠之地边界处的战败峡谷同样需要战争策略和团队合作,但是玩家平 均只有 45 分钟的游戏时间,因此把握游戏时间相当重要。战歌峡谷允许每方最多 10 人参战。 玩家需抢夺敌方旗帜并将夺来的旗帜带回己方营地,同时保护己方旗帜不被敌方抢走。三次夺

旗成功即可获胜,玩家将对应获得3个荣誉点。 在战歌峽谷和奧特兰克山谷中获得的荣誉点将累积记入该玩家的魔兽世界荣誉系统。帮 暴雪目前上在开发新的战场,包括全新的游戏设定和风格,并将在稍后的几个月中对这些战场 进行测试。

















这个世界绝非一成 不变。除了我们追逐自 由之心。

本期我们非常高兴 的看到家游读者的投 稿,与一般的任务攻略 不同的是,它提供给我 们全新的任务诠释,正 如充满个性色彩的 WoW 所提供的无尽可 能性。

家游 WoW 高者团

No 17 奇巧任务类

通过在卡利姆多大陆执行联盟灰谷"莱恩的净化"任 务 联盟阵营各职业均可凭借"不正当手段"获得"变 身能力"」

以变身的名义

一联盟灰谷"莱恩的净化"任务完全攻略

业也只有羡慕的份。笔者日前在西部荒野遇见一盗贼,忽见其变成一熊 怪,颇有小德之大能风范:笔者立即上去搭讪,其实主要就是想知道他 是怎么变身 dr~:}

原来, 通过在卡利姆多大陆的灰谷做一个任务(最终至30级的难 度)。联盟阵营各职业均可凭借"不正当手段"获得"变身能力"! 那就 让我们赶快踏上寻求"变身能力"的不归路吧……

首先,如果你还没有在这块大陆上有任何的足迹,那么整个旅程的 最初当然是以卡利姆多大陆的奥伯丁作为起点。精灵种族离岛之后就 到了这儿, 着你在东部王国诞生, 那么可以去米奈希尔港坐船, 注意右 边码头才到奥伯丁,左边码头是去塞拉摩岛。到了奥伯丁后当然先开航 线啦,鸟窝就在栈桥抵岸后的右边木台上。此后沿大路一直向南走到下 一个区域"灰谷"中部的阿斯特兰纳,先在区域入口左边河岸开航线, 然后去旅店的莱思·狼行者(位置①(37,50))那里接任务——"莱恩的 净化"。(图1)



图 1 左續右虎的葉思还是很容易找到的。

接着是要去找泰洛尼斯,向西沿大路折返来到法拉希姆湖,他的尸 体在湖心小岛上(位置②[20,42])。检查一下尸体会发现"泰洛尼斯的 日记",里面有很详细的魔棒信息。日记中说这里应该有块宝石,如果不 见了就肯定是落在鱼人的手里。既然这样那就去打附近的鱼人咯,杀了 一阵子果然从一个鱼人身上掉了个"发光的宝石",带着日记和宝石回 到位置①去见莱恩吧。(图 2、3)

# III EX the Ann





图 2 湖心岛赫然看到可怜的泰洛尼斯的尸体: 图 3.附近的鱼人很容易掉落他们各掉的宝石。

"发光的宝石"是达图尔所选 的魔棒的一部分, 莱恩希望你能根 据秦洛尼斯的日记记述, 从西北方 的月亮并开始寻找魔棒的误它部 分。注意这里的翻译有误, 月亮井 其实在东北方(位置3153,46))。

来到月亮井旁,找到树妖 MM 莎尔蒂恩。(图 4

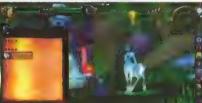


图 4.沿着林间山坳一路上山来到月亮井、

通过树妖 MM 知道,要从东北方的费伍德森林附近的一个树人那儿 得到一把"木制钥匙"。来到狼嚎谷这个区域,很快可以从疯狂的古树身 上打出钥匙。(图 5)



图工行这种联队的是推准系统等不够创发的。

拿到钥匙后再来到一个有碎石块的山坡入口找到林间空地! 位置 4 [54,35]),其中有个旧轴子,用"木制钥匙"打开它、旅得到了魔棒的第 2 都分"铁杆"。注意开启如果没有拾取、想再打开就需要另外再打一个"木制钥匙",也就是谈每把钥匙只能使用一次。 [图 6.7.8]

回到树妖 MM 那儿交任务,接下来是寻找魔棒第3部分。这次要去 通向贫瘠之地的道路东边寻找一个叫朵丹尼尔的德鲁伊。这里就要仔细



関系在高や私医療服用剤 影響などがある場:

图 7 每把木制钥匙只能开 启这个旧籍子一次:

图 8 所以赶快拿了里面的 物品吧!



看日记了 线索并非在那附近的杂丹尼尔鲁穴,而是日记第 11 页中所 说。那个反域的软泥ę含吞掉 切比它们小的东西 当然包括箱子 夜 耿森林通向贫瘠之地路东的区域俱容易看到腐烂的泥浆ę(名字和日记 上稍有不同。位置 5[70.78]),打上一阵终于掉出个"生锈的箱子",打开 一看。哈哈、鹰棒第 3 部分"铁质柄头"到手啦(图 9)

龛"。其实就很小



图 9 打出这个宝贝可是需要一些耐心的. 有掉落机率时载这样啊…

的 个神龛, 我当时满世界的找神殿就是没有……具体位置其实也不远, 就在东边隔着一道山梁的山上(位置'6 [56,49]), 注意沿山坳一直上山就 到了. 别跑过林中树居的位置。(图 10)



图 10 这个小小的神龛在上山小道尽头的大树洞里。

右號点击神臭为魔棒法入能量后,终于拥有了这图次的变形魔棒使用一下看看一哈哈,好图下的熊怪啊,虽然这只是外形的改变,不象像鲁伊那样有属性的提升,但在公会聚会的时候突然变身,一定会迷倒众生,注意这个魔棒在这个系列任务最后会被收回,所以如果想要随时拥有变身熊性的能力,在任务最后就不要去交了,删除任务保留魔棒就好。(图 11 圖 (女) 华雪门









图 13 但若是人形态的话就不那么友好了……



图 14.杀死兰思·血牙和 他的保镖:

图 15.别恋了拾取兰思。 BETWEEN.

# 附注:后续任务

再回到位置3树妖 MM 那儿交了任务。然 后被指示要带着复原的魔棒回到位置1菜等。 标准格尔安宁省复数引展得回到设置,来受 条行者职人。 养罗会北尔通过使用魔槽变形成 然后接近, 个一向未整等的乘径被后与其交谈 这个"尚未整等的乘径"克罗格数在密斯特针 期的南边 位置 7 (51,751), 在瀑布上方。从非 边山坡有火把的地方上去一点右转就能看见

主意如果在銀他见面之前没有使用魔棒变

力無形态,它可是会攻击你的。 安成如今日 个身 近它才会和协议话。 哪,身错。 综是我的简表。而且你也没有赞 著 審谈認后他会要求 係死一思·血牙 30 級 和 4 个 血牙保镖,他们的位置就是在有 边相邻一个山坳中的血牙营地, 只需从2前上山的山坡入口向 东 华、沿另 个山坡入口向上 就能找到(位置8(55.80I)。(图 12.13)

杀死 4 个血牙保镖和兰思·血牙, 拾到 ※死4个型が体酵和一思・皿が、指型 性的 "世界・血牙的磷骨"、然后回到位置了 技克罗格交任务。之前同样不要を记先变 能。这时他会再给你一个任务、让你带着 "世界・血牙的模骨"和"这图尔的变形魔 棒"去位置1的莱恩那儿,完成这一系列的 任务。 图 14 15

图 16.任务报酬虽然还算不错,但哪比得上"私扣"熊变形魔棒来 得诱人?!

京成農林在余金获得"水.1石" 双手链 50-91 伤害 速度 360 秒为 210 由中时可能 冲击目标对其通应 7年 报的语言说:开催之77 单子完 26 电伤害 查理 72 秒 坊 161 + 3 万重 4 3 剩 力 1 同时 5 得 9 元 "黄斑疣指"。用力 6 得 9 元 图 16 1 图 5 1 图 5 1 更 6 1 更 6 1 页 6



6月3日-6月5日、"2005 数字生活高年华" 活动在上海科 技馆翻满结束。此次活动的主题是"欢乐家庭,都少共享",由市科 协、市科技发展基金会和上海科技馆主办、重大网络作为支持方举办 了内容为绿色体闲游戏的播台赛。

《泡泡堂》的据主是来自上届老年人比赛的冠董季军,都是 60 岁以上的老人。许多老年人比赛时还不停地调换合适的眼镜,却丝毫 不减比赛的热情。一位王姓老爷爷以前从来没有接触过《泡泡堂》。 今天到科技性一看。有这么多者人正在比赛、还那么兴趣高昂、顿时 来了兴致。在工作人员的指导下,王爷爷很快就掌握了游戏的基本操 作,还参加了据台赛。他当然不是播主的对手啦,虽然输了,但王爷爷 兴致不减。得如《泡泡堂》还有一朝双人功能后,王爷爷表示回去后 一定让他的小弟子陪使一起玩《泡泡堂》。

现场还来了许多孩子,将责场的气氛烘托得相当热闹。孩子们喷 着套额老年人比赛,他们之间的年龄有的抱盖 5.6 倍之多。 老悟金 拉一个只有十岁出头的孩子拉住。一定要举行一场比赛,一类胜负。 着小孩的架势就知道他一定是个泡泡高手,老婦主也沉着遊戲,本來 是三打两胜,但双方一直相持不下,一连几次平局,最后指主还是技 高一等。高了小选手。这对老少相对高坐,形成了一道独特的风景线。 吸引了在场的无效概律。

此次活动不仅丰富了老年人的业余生活,还让老年人和年轻人 一起体验游戏,能消除了他们对电脑的隔膜,更加深了老少之间的交 流和沟通。■

# 四年 弹指一瞬间

写于《热血传奇》1.85 版更新之际

文/ - 击经等

血传奇〉正式营运进入第四个年头了。 四年,于漫漫时间长河也不过一瞬,于我们亿万热血玩家却 11、已如过千万年。在这千年万年中,喜悦与伤痛、快乐与悲哀、希望 与缔胡 种种情感贯穿着我们的记忆。在那连续的记忆河流中,每每让

我们印象最深的正是那一幕幕宝贵的瞬间。

当 (传奇2)在2001年 月28日内别时,任是谁也不会 相至,这款游戏会在以后的中国 网游市场掀起怎样的狂风骇浪。 在那之前,中国的网游一直以缓 慢而低调的节奏发展着、那些参 与内测的骨灰级玩家进入〈传 奇),也只不过是一时的新鲜, 沉浸于"-英雄传说'这个磅礴 大气的背景世界里。



同年9月28日、(传奇2)公测序幕被开启。这是一个主定要成为纪 念日的时刻,5000多人涌入了〈传奇〉的奇妙世界。大家在游戏中点着蜡 烛摸索着,不知道要做什么,也不知道应该做什么。有人试图去挑战那些 比鸡和鹿更强的怪物,结果自然是跌入黑白世界。有人发现了组队功能, 开心地大叫起来,于是乎玛法大陆上一.两两一起闯荡江湖的冒险家新 新多了起来。这些人,也以"第一批玩家'的身份,成为了〈传奇〉中的"传

也是在同一年,11月28日,(传奇2)正式商业化运作。回想起当初服 务器爆满的盛况,我们不得不惊叹中国玩家的热情与单纯 只要够简单、够 公平、有内容,就足以吸引他们。而单纯的玩家们一旦投入,便是真正的投 入,全身心的投入,以致产生了限时段消费点卡的问世。

在那个时代,每个人都有如刚刚睁开眼睛的婴儿,好奇地张望着周围 的一切、博情无知地对周遭的美丽新世界博博地探索。"世上本没有路、走 的人多了便成了路"、我至今仍在怀疑、比奇村边城外的森林草原上的那 多量升档,交费基本来就存在的,还是我们的玩家一步一个脚印踩出来的。

学有小成后,人们无畏的步伐越行越远,矿区成了最火暴的场景。我迄 今仍记得那句经典的"挖矿诗""一二一四五,挖矿真辛苦,出的都是铜,



虽说冬季是漫长而低调的,但是再漫长也 总有过去的一天。2002 年 2 月 5 日,边春前后, 至今仍被老玩家们所津津乐道的"富甲天下" 版本问世。国人爱热闹《爱赌傅的心理得到了肃 足,一夜间,赌场爆满,每一个人痴迷于摸索那 个赌场迷宫,先摸索出究竟的那一部分人一夜 暴富,游戏本身的公平性与和谐性受到了每一 个人都成为"富翁"时,流通统的多少,已经再 也无法被为位种"身里"是,很多时候,我们还是 无法接受这种"乌托斯"的世界。

尽管有些玩家已经变得很强,可毕竟是少数,大部分玩家的足迹还仅艰于比奇省、毒蛇山谷。稍好的,在死亡地牢。而祖玛寺庙,特别是祖玛七层,绝对是大多数人只敢想而不敢往的禁地。

七月流火,"虎卫传说",又称"熟血传说", 版本成功问世,主要更新内容为白日门系列地图, 包括人林建宫、乔月峡谷等。这一切本应对(传 奇》产生深远的影响,但事实上直到一年之后,这 些影响才开始新制显示出来。不过随着新版本而 推出的"熟血"品牌,却由此延续了下来,并慢慢 地衍生为一个新的名称——《热血传奇》。





如火的岁月,点燃了众玩家心里如火的激 或世有强音,此时的〈热血传奇〉正如日中 天,于是"天下第一战"横空出世——从15日 组 服务器、4000万传奇用户中挑选出的选手代表 各自所在的服务器参加,所有选手都在一个独 立封闭的服务器开始角逐,最后经历各种类型 的考验,并最终通过角斗的形式产生出了此次 大战的优胜者——传奇第一人!

中秋之夜,月满西楼,旷世之战…

这实在是〈传奇〉历史上值得浓彩重抹的一笔,虽然岁月终将流逝,虽然终将物是人非,但其中 的辉煌和光荣,在今想来还是神思向往,风采飞扬。 曾经付出的是情感,留下的是不灭的英雄传说。

十月桂香,在这秋高气夷之际,"热血鹰卫"挟英武之气轰然飞临。一时间,比奇安全 区要会人满为患,要么空荡无几。法师开始频 察穿梭干丛林迷宫,试图召唤到足够的跟班。 人们通常认为一个鹰卫与四个虎卫的组合是





无敌的,安全区时有见到转让鹰卫与虎卫的黄宇广告。在很长一段时间里,法师着实扬眉吐气了一把。



2003年的元旦,每个玩家都过得很滋润。 "魔神归来"这个版本推出了很不错的游戏人 陈关系,比如师徒、夫妻等。作为广大玩会 说,记忆更深刻的可能是"封魔谷"。这张地图 中的怪物缚率设置得相当亦怪,导致很长一段 时角,高级物品大量涌现,封魔谷内也人满 为患。

当封庸还在持续热闹时,"热血也许会在本 年 9月 28 日关闭"的消息传来,令每个人如受 晴天霹雳。一时间众生百相浮现妙红、越是接近 那个"末日",各种命异的举动就表现得越明 意。有的人将装备纷纷转送,挥一挥衣袖,不带 走一片云彩,有的人不声不响地消失,静悄悄地 来,静悄悄地离去。论坛上天天都是泉风惨雾— 片,佩有几个没催在着。抽取让人伤心。一时 间,论坛变成了(红楼梦)里那个被抄家后的崇 图府。即便"江山无限"也冲不去憋云一片,即 便"曾娄上胜"也接不回摩进天色。

峰回路转,(热血传奇)终于还是继续运营 了下去,人气在经历了一段时间的挫折之后,又再 度回升。玩家们并不关心游戏的未来究竟如何,他 们的要求很简单,也很实际。







在接近两年的时间里,(熱血传奇)的版本 一直都没有更新过。经此一役,还能坚持挺住 的,是当之无愧的铁杆传奇迷。他们的辛苦终于 有了回报,2005年3月1日,"龙"版本正式推 出,更新了魔龙地图。

在龙行天下,笑傲九州之际,我们不自禁回 味并思索着过去的四年种种。

有过好奇,有过希望,有过绝望,有过欣喜, 有过哀伤。

几许飞豪,几许困惑,几许跋扈,几许落寞。 站在魔龙城墙,抬首前望,山野旷凉,竟是 有止不住的豪气在胸中翻涌<sup>1</sup>

江山无限好,我鐾竟折腰。在这神奇的天地 里,我们学到了在现实里难以学到的知识,我们 交到了在现实里没机会结交的朋友,我们遇到 了在现实中没机会接触的孽爱,我们领悟了在 现实里难以明白的感受……最重要的,我们实 现了在现实里推从那么是做

后浪推前浪,一浪接一浪。我们中有的人去了,又有着源源不绝的新生力量加入到我们中 来。只要然血不绝,传奇仍在,我们的心就 依然会为它跳动,我们的血就依然 会为它沸腾!

再回首,四年,仅在 弹指一瞬间。■





blaygamer.com) 美术/子胥



产网游大作 MMORPG(夢幻国度)終 于公測了,初涉游戏,第一次鑑、游戏 的朋友是不是会觉得有些不知所措呢? 好在我对游戏前期还是有那么一丁点的经验, 就请大家跟我一起走一遭吧。

〈梦幻国度〉暂时只有人类一个种族,人类 又分为猎奇士和幻灵师两种职业。不过初进游 波是不分职业的,所谓众生平等,大家都是初心 者。只有待磨练至9级,通过转职任务毕业后, 才能选择职业进入游戏的第二阶段。

# 一、短物的鼓取

(梦幻国度)的宠物是最最大的特色,所以可别落了它哦,它不仅陪伴你左右,还是生活好帮手,少了它还真的没法过日子。获得宠物的方法有很多种,最容易的就是做任务获取。

# 1、任务获取

人物出生要么在仙霞庄,要么就在龙隐村, 不管出生在何处,都可以领到淀物强,只需要跑 跑腿。出生在他随崖的完成"大嘴弟的真情告 白",出生在龙隐村的完成"大嘴哥的邀请"。完 成任务后都将获得2个小果丁、1包面包粉、10 个麦物蛋的实别。看 获得交数是 这么经处 要注意的是,完成了其中任何一个任务获得了 宠物蛋以后,做另外一个的时候,就不会再得到 宠物蛋似后,做另外一个的时候,就不会再得到

# 2、购买获得

在长乐城有一个叫希尔多的宠物仓库管理 员,她精通宠物养育知识,而且做宠物相关的买卖,哈哈,私养的宠物自然也不会少啦。不过叫 希尔多卖她辛苦养育的宠物也是需要付出一定 代价的,设有点资产最好不要去啦。



## 3、现成的极品宠物

传说中盛大发出了好多金牌帐号,可以从 和(梦幻国度)有合作关系的网吧处获取。最近 官方又推出了(梦幻国度)官方攻略,随之还附 送金灿灿的梦幻游戏金币,还有超酷超悠的游 戏道具和众人梦寐以求的宠物金磻哦。

# 吕。帝母国命百

有了宠物啦,那就该出发了,毕竟想要强,





那就得练啊。升级可以快,可以慢,同样可以不 快不慢,就看你喜欢什么样的游戏方式、游戏生 活喽。不管是怎样练,首先要做到知己知彼,了 解怪物的底细。

- ◆ 怪物一张(罗列些 10 级前可以尝试着去殴打的怪)
  - 1级 胖璧虎、珍珠鸡(被动攻击)
  - 2级胖鐾虎、珍珠鸡(被动攻击)
  - 3级彩翅鸡(被动攻击)
  - 4级铁嘴珍珠鸡(被动攻击)
  - 5 级 小绵羊(被动攻击)
  - 6级 气功壁虎(被动攻击)
  - 7级角斗绵羊、气功大壁虎(被动攻击) 8级小树精、捣蛋小绵羊(主动攻击)
  - 9级 矿工银(被动攻击)
  - 9级 咕咕鸟(主动攻击)
- 10級 散打绵羊、厚皮矿工鼠、钳嘴鸟(主动攻击)
  - 11级 呆瓜树精(主动攻击)
  - 12 级 钉耙猪、下山老虎(主动攻击)

### 1、初心者快速升级法

这种练级方法速度较快,同时也最枯燥简单。想一气呵成到达り级,找级别比自己高那么 5级拿蘑菇棒的好友吧,组上队伍。2—3 人就可 以啦,—来可爱的小怪经不任健瞒,二来人多嘴 也多哦,经验不够吃的。如果是新服务器,那么 依然是 2—3 个人一起吃。可以打比自身等级高 2—4 级的怪物,划记多备小果丁,一刻也不停 数地杀。相信很快就可以脱离初心者的称号啦。

## 2、初心者体验式升级法

不是每个人都喜欢疯狂冲级的,想要体味 任务能力的不妨放情脚却欣赏欣赏路边风景。 首先打开"任务管理"查看一下自己所能做的 任务,然后按提示先完成"虎皮床验"任务,然 后在考拉那接"考拉的问候",要求收集白势 、而包粉和蟾虎强。接着跑到仙霞庄红手辑处



接"收集彩色鸡毛"任务,OK,暂停,收集鸡毛就得打怪啦,在这之前先要做一件事。

打开技能窗口,里面有一项出生就会的技能"露音",设置好快捷键,可以出发去打任务材料啦,打累或是看到好风景就能搭起帐篷需 實了哦。独自完成"宠物培养训练"、"烹饪计等","给村长的信"。"秋兰的旧病"、"收集羊特角"、"香梅的求助"、"挑战恶魔绵羊"和"恋人情深"作务后,是不提会觉得一个人比较闷呢?哈哈,能组几个就组几个志同道台的搭档同仁一起出发郊游吧,累了搭起帐篷聊天,遇到一个独分,从一个一个人,以下,即使迷上强实力怪物也不用客怕,人多力量大嘛。

就这样,在欢声笑语中悠然自得地结束了初心者生涯,才发现原来升级也没那么痛苦。



# 

升级完毕该是变强大的时候了, 找村长打 开转职大门吧。嘿嘿,我是玩猎奇士的,至于幻 灵师我也就爱莫能助啦。

# 1、猎奇士的诞生

等级限制 9级

任务区域 龙隐村,太极平原

任务奖励,成为猎奇士,2000 猎奇士启动 资金,并获得大牙签(武器)和9级猎奇士衣服

任务流程·龙隐村是猎奇士的故乡,还记得 "给村长的信"任务完成后,村长说若想强大就 找他,走吧,去找龙老村长(龙隐村 181,53)吧。



"村长爷爷,我想变得更加强壮。

"时间过得真快呀, 转眼间你都已经这么 大了。嗯,好孩子,是时候让你出村子去看看了。 不过外面的世界不像村子里这般平和, 我要考 验考验你,我才放心。考验一旦开始就不能放弃 和中止哦,准备好了吗?"

"准备好了!

咻,一眨眼工夫被村长送到了猎奇旅团团 长卡粤面前。

无论是对村长还是团长、无论是村长的考 验还是团长的考验,我坚定要成为猎奇士。因为 坚定的信念阐过团长的一个又一个关卡,我记 住了力量、勇气和探索能力是猎奇士的必备要 策。由于我优异的成绩,团长直接晋升我为猎奇 士,在光环闪耀环绕下,"哈哈,我终于成为猎奇 士了"。慈父般的团长还赠送了1根唤作大牙签 的武器,估计他剔牙后剩下的,外加一件品牌衣 服——"灵兽护身"牌。另外,既已是猎奇士了, 莫忘学习技能啊,9级能习得"心眼"技能。

# 8、猎奇士的挑战

打铁要趁热,团长卡奥深知此道理,为了训 练一名出色猎奇士, 在我成为猎奇士的那一刻 就下达了一项高难度挑战。

"我有一种特殊癖好,我喜欢收集所有各 种怪物标本,可是我现在就缺少三种怪物了,你 可以为我去捕捉它们吗?

像我这么大义凛然之人又怎么可能拒绝 呢? "这个啊? 好啊,没问题!"

"任务是这样的.太极平原上有三种特殊 怪物,分别是'海岸守望者'、'丛林破坏王'和 '黄金鸟',你必须依次找到并打败它们。'

出发,咻,一下子从又猎奇旅闭何到了龙隐村。 不打无准备之战,闭长也叮嘱"一路上很

危险,最好带上足够的补给"。多带点总是没错 的,索性带上1组小果丁,寻怪路途遥远艰辛, 路上饿了也能充饥不是。

No. 1 号通缉怪 海岸守望者

外貌特征 绿色外衣,身躯庞大,如一圆球,

独门特技·电击! "小心,你身上带了电!" 居住习性 喜欢金色沙滩,蓝色大海,群居 于长乐城外最上面沙滩, 不精确坐标为太极平 原(693,403)附近。

捉拿后所获奖励 经验若干(视等级而言、 9 级获 500 经验)、5 个芙蓉果。

No. 2 号通缉怪 丛林破坏王

外貌特征 老虎皮草,身材魁梧,四肢发达, 唯叨细斗。

必杀高招 力猛过虎,牛儿靠边站。

居住习性,向往大森林,爱好与猪同乐,群 居于龙隐村之东蘑菇林深处。不精确坐标为太 极平原(476,48)附近。

捉拿后所获奖励 经验若干(视等级而言, 略比 1 号通缉怪值钱,9 级获 500 经验),5 个 芙莲果。

No. 3号通缉怪 黄金鸟

外貌特征 像鸡,嘴巴尖利,初步估计乃咕 咕鸟家族亲戚。

个性绝技·学鸡啄米,下一步学孵蛋。

居住习性 事依山傍水,退居山野,隐匿而 居,群居处相当相当隐蔽,甚难发觉。据居住在 太极平原、西芝麻洞西对岸(126,507)的密探 "萨珑萨鲁"透露 "我听说在上面这片林子有 秘道通往对岸,对岸有非常珍贵的黄金鸟,好象 密道在林子最北方的一棵树后面。"这棵大树 葱葱绿绿,长在太极平原(109,460),钻树洞 夫对岸抓黄金鸟吧。

捉拿后所获奖励 经验若干(视等级而言,



比前2只通缉怪加起来还值钱,9级获 500 经 验)、风归迷叶1张。

终于逮到了三种怪物, 衿回去给团长做标 本。跑回龙隐村,村长不肯送我去闭长那了。别 急别急,回想团长叮嘱"记得到龙隐村找'跳 刀',他是我的得意门生"。嗯,去探望探望师兄 (龙隐村 184,113 附近)。师兄就是师兄,贴心 送回团长卡奥那复命, 还回答了许多猎奇士职 业技能的问题。

# 3、团长的委托

任务奖励 熊猫头(11级女饰品,嘿嘿,因 为我是女猎奇士,估计男的获虎头帽)

任务流程

① 在通过猎奇士的第一个考验后, 团长就 需要我这样的人才帮他忙了,哈哈,可见我有多 厉害啦。

② 团长要一个陪练虎掌。

③ 在右边的圈养场猎杀一只陪练虎, 得 1 经验和1个陪练虎掌。





· Real Street, and a second of the second of

THE PROPERTY OF THE PROPERTY OF THE PARTY OF

LUCKER MINISTERSON STREET,

1. 1. \$18 元发光/1. 1965年 · 108 年 · 108 年 · 10 日 · 10

100000

拿上武器后,心桌了一截,昨不亮肥,伸適设通电。稍微转了下画面, 从李智祥张者, 实黑坡着微微的变化。 本采还想先此光吸引下 MM 的注意…… 转身, 绞阻前面 (19 着髓眼盖光双瑟长的剑斗, 那叫, 个飛網, 红 上去间间。 打听方知,此为 + 10 双瑟, 为冲得此刀其间量了, 才便延长。卷无数, 下盖识换接自己的转包, 也只能喝喝口水了, 谁叫咱是穷人呢?

收拾於假心的心情,笔者的,急汗。路,她去竟技场打算散散心。 里台 人来此,因为"靠对各个职业进行了债务改动,所以大家船 想对自己的心爱人物膜个底,我则。进去,随便放了个22%的宝藏 练,高我53级 因为听说。NCA的话还大力度的图了可容的技能数值。正 好借此机会实验下 PK 结果是,在我 HP还有 4000 多的时候,宝藏队了, 要知道在2 果和此水低5.6级的宝藏打,到"始的场面也非常大,何况 这次是高我5级的家伙哦! 转身才变现,在一量里众多受宝藏款…… 可都在"排泄藏战"几后兴速率发展成是个眼头都来取伤宝藏。

其实并不是论。審負客鄉,而以是他客作同川對本位,再不像二 章里即任如對土 較沖特條條。而是更性重操作和技能发制的,一章 車拿到客主和時主裝即也面付抗的可実施而一去不製透,再套竟按 场 PK 不能识别问题,對外主故。是卷验职必强始的标准。CP 值的引 人和 60 雙時期技能,使得骑士定职业在一章大放异彩,骑士在 PK 场 中籍立場群。為 CP 為 目中 為時面,看前不過土 PK 最好自备瓜子饮料, 投个几分神足分不出胜负的 所、很多职。然不和助于 PK、理由均为 投資對钱、季师季和与季即业受 PK が限制是无法按解抗优势的 只能 说。野外 PK 才是心手的天下,是 而继续保持 PK 的强悍势态、特别是咒 术诗人,直以来都以其 BT 的除法地建建跌職故人,不口 及备 里的属 性梦魇盆 接有一个四周度。 睡眠的几年,所认,A 装就是终结玉师的法 宝、为 CA 卷 选生与阳精致实现!

离开竞技场,看看她图、居然打不开、原架二章更新后系统自带地 图、并且城镇里的闹店都在地图上有所称明、再不会在城里迷路了。校 了个逐合紧急行的殉教者庙、师、订传送球步去转了转。感觉一章怪物的

经验额丰,对从伍的要求有所继续。 笔者的队伍结构是 2 个完知 2 剪斗 1 剩条 就可以顺序确于 个大阴间,相对一章的光间而后,要转处多了,新开的覆板抽出于有 10 多处,其中大大、小的房间,适合各种等级和队伍,成大的改善了接级绝点系统 的局面,不喜欢走桶即暗环境的污染,不可以到到来避难的由里来认过,需要往老额的一点是,要针对怪物的属性,选择合适的队伍成员,一章怪物都具有「特殊属性。有的抗化首故击,特别则所属法政击一而二维对任务系统。也有所效多,增加了组队型任务,必须组队与指条相广的修子会得多任务通讯,绝人即使打再多也不会得到。相反,绝人任务可以组队也们以自己 \$ 50 to

(天堂 II)。 歲的無点、是元明与黑暗的讨决、几乎每天都有激烈的竞赛。由于三章刚开放、很多加架不清整新的条弦规则,突出表现左封印系统为面。 以管者所在 4F 雷欧纳为例,选择高装到印的人数从 开始放高图书下。而后,封印在那一轮竞赛结束前也始终未能达到 33%。 其实贪婪和自于封印每个只要有银江 35%的人选择,其所属的普查赛胜利后时间带到其使用以,但是很多人明显无观众条规则,按照自己重要系统便选、导致最后社争的一方只得了个贪婪封印,间接导致笔者拿上 A 双刀的希望又排后两个星羽。

这里还有一点要说明,参加阵营是以个人为单位参加,1转后的所有职业都可以, 所以我们大可拿一大号参加黄昏(黎明),少、号参加黎明(黄昏)(1转只要 20 个小时左

右),把封印石头留起来等竞赛结束后交给胜方的人物 去换成古币。这样无论哪边输赢我们都可以得到竞赛胜 利一方的实惠,由此看,一章的阵营系统可谓是鸡肋。

新浪乘着三量的声势,随后推出了"石头,剪子, 布"和神奇葫芦活动、把游戏气氛推到了一个高潮。猜 攀活动第一天抽中武卷的机率高的惊人,随后有所降 低,一直低到笔者这样 RP 的人连猜 70 次,居然一张 C5 都没猜到。活动直接导致市场 C5.B5 卷价格缩水 严重、4F活动前 C5 高达 800W, 活动后已可看到 200W 贱卖的,这也算让普通玩家得到了实惠吧,只是 一时间 OY 市场摆排卖 C 晶、B 晶的人猛增、看来敢 冲装备的人还真不少。不过也要看看自家家底、盟里 某小喵生物连续冲3把卓越失败,奋而拿上冒险,命我 等帮其冲 4, 此时只听窗外一声惊雷响彻云宵……

此外,在"神奇葫芦活动"中还出现了11,12级的 搜魂石,这两个石头在非活动期间只有猎杀4大 BOSS—安塔瑞斯、巴温、莉莉斯、安娜金——才可以 获得,见过一人打出 11 的石头后以 1E5 的价格出售, 不过笔者估计这石头价值应该更高,因为是开启A武 属性的必要条件,所以日后绝对是有价无市的珍贵道 具。杀小安啊,穷其服务器所有人奋力拼杀都不见得 杀得了, 与其相比, 1E5 真的很便宜, 很便宜~。

# A STATE SHAPE OF THE REAL PROPERTY. (側)學想看清難)

# 〇日常初

强健 (HP+25%) 需求道具: 140 縣 A 宝石 + 红石 12 阶 ort 出血(24%效果 7) 需求道具: 147 颗 A 宝石+绿石 12 阶 crt 顺收(11) 需求道具: 157 颗 A 宝石 + 蓝石 12 阶

## \* # 10 S.

crt 伤害(伤害 +326) 需求道具: 157 颗 A 宝石 + 红石 12 阶 铝像/HP+25%) 需求道具:140 颗 A 宝石 + 绿石 12 阶 Rsk 值测(致命+130) 糯求道具:157颗A宝石+蓝石12阶

# **○無**開

强健(HP+25%) 需求道具: 140 類 A 宝石 + 红石 12 阶 怒击(物攻+32 HP-15) 需求道具: 140 颗 A 宝石+绿石 12 阶 ort 5347 (19) 需求道具: 157颗 A 宝石+蓝石 12 阶

# O暗音列

crt 施毒(10%效果 7) 需求道具: 147 颗 A 宝石 + 红石 11 阶 速激(攻速+6%) 需求道具: 157 颗 A 宝石 + 绿石 11 阶 怒击(物政+31 HP-15) 需求道具:147颗 A 宝石+蓝石 11 阶

# 〇音語館

魔法之力(攻击魔法 MP 消耗 +15% 魔攻 +167) 需求道具: 140 颗 A 宝石 + 红石 12 阶 魔法沉默(使用黑魔法时有10%机会发挥效果1沉默术) 140 颗 A 宝石 + 绿石 12 阶

灵活思绪(施法速度+15%) 需求道具: 140 類 A 宝石 + 蓝石 12 阶

## 〇元嘉创

魔法之力(攻击魔法 MP 消耗 +15% 魔攻 +153) 需求道具: 147 類 A 宝石 + 红石 11 阶 魔法麻痹(使用黑魔法針有5%机会发捏效果1麻痹术) 雲求道具: 147 類 A 宝石+ 提石 11 阶 **魔力催化(魔攻+30)** 糯求道具: 147 颗 A 宝石+蓝石 11 阶

# ★ 3 = 1

信制(验金妆丰率+81) 需求道具: 157 颗 A 宝石 + 红石 11 阶 crt 出血(42%效果 7) 需求道具: 157 颗 A 宝石 + 绿石 11 阶 Pek 海 (1行 申 +11%) 需求演具: 147 顧 A 宝石+ 蓝石 11 阶

各类的 A 装备时刻在诱惑着我们空空的钱袋,很 多手动玩家对此颇为苦恼。想从(天堂 II)的怪物身上别 夺更多的财富,就要去打高级怪,而一个人 SOLO 是很 难的, 总不能一个人去舱墁, 墓地之类的地方 SOLO 那 些 4 倍 HP 怪吧? 那样做,你就等着被怪抽飞到月球吧。 准道手动玩家只能和穷困为伍? 当然不是,俗话说劳动 创造财富,下面我介绍几个单人 SOLO 比较赚钱的方 法、希望能为大家早日穿上A装有所帮助。

# 可收缴石任务

在认真做这任务之前,笔者一直认为会很麻烦,实 际做过一次后觉得还算简单,非常适合一个人做。现在 一个 10 级的收魂石市价在 700W 左右, 而做一个 10 级石头所需的时间受装备和职业的影响,并且石头还 有碎的几率,因此有一天能做10个10级石头的人,也 有只做出 1 个的人。

做这个任务最佳地点在席琳封印,猎杀末日骑,装 备要B顶一套,等级最好在58级以上。只有收末日骑 土才可以练到 10 级,收封印里的其他怪无法练石头, 这点要注意。之所以选择席林封印,一是传送方便;二 是这里大部分是法师在练级,手动的多,单人 SOLO 时可以找他们的眼斑膜状态。有危险时可以大喊 SOS;三是三章改版后,杀绿色怪经验也为100%,适合 58~70等级的玩家,练级赚钱两不误。

由于石头有碎的几率,所以大家可根据自己的目 标来做,是一心做10级石头来卖个高价,还是接下其 他玩家订单来定级做,因为不是所有的玩家都要 10 级 石头,比如 C 顶武器要 8 级石头,只是价格和 10 级石 头相差在 200W 左右。

在来之前顺便在亚丁接下女神的私生子任务,在 封印打蛇人可以得到任务道具。 凑齐 108 个可换取 A





级盾和首饰的制作券, 也算是个创收。

# 2 各类 A 装任务(单人型)

例如, 亚丁拉仓库管理员伦夫接下"被偷走的尊 严"任务,奖励是 A 级武器组件 0~10 个。符础以下区 域的怪物即可获得"被窃的因分尼恩原石";燃烧沼泽。 席琳封印, 忘却平原, 古战场, 寂静之谷等地方。收集 100个"被窃的因分尼恩原石"回去找伦夫,即可与伦 夫玩宾果游戏。若连成一、二条线是谢谢惠師,连三条 线给 4 个组件, 都没连任何一条线给 10 个组件。现在 一个最有卖价的组件是灵魂弓柄及屠龙刀身。市价一 个弓柄及一个刀身约在300w~350W之间。一般4小 时会收到60~100个左右,玩宾果游戏也得看运气和 技巧,不想猜可以改行卖原石。本服务器"被窃的因分 恩原石"卖价一个约 1.2w~2w。这通常是有钱人或急 于换 A 武的人才会买去猪 A 武组件, 弓手和双 质比较 适合这个任务。

# OF THE P

骑士盾在一章里只有通过钱币任务获得。 二章钱 币任务取消了此项,导致此盾成了绝版装备。骑士盾外 形美观大方,很得众多 MM 的喜爱,在二意里就普贝 过有人 5000W 哭求一盾而未得。三章刚开,盟里一小 喵生物率其众多 FANS 游荡于各个新开墓地中, 无意 中打出此盾制作卷,后来追问其在何处打何怪出的,竟 然被其忘得一干二净。

骑士盾材料可以打国立墓地周边 47 级的哈塔勒 鼠人盗贼获得,注意哈塔勒鼠人头目不由材料,只有盗 贼才出。做成后当事人准备摆摊 200W 出售, 我忙告之 其珍贵,并不是所有人都知道三章开放了骑士盾,结果 摆摊 1500W, 瞬间被买走, 而此时当事人眼睛已经变 成美圆符号,其后一星期,人们都可以看到一个不辞辛 劳在墓地抓老鼠的银月身影。

物以稀为册, 验十盾本县 C 级盾, 制作材料成本 在80W 左右, 而市价却在2000W 上下, 偶然间看到有 人摆摊以 50W 的价格贩卖骑士盾制作卷 3 张, 赶紧买 下,为的就是防止加快此物流涌,让自己成为市场独家 验十盾专卖店。这个不算好商吧? 哩哩~~

其实还有很多赚钱的方法可以帮助我们换上心仪 的装备,不过这也需要我们不断的摸索,而摸索的过程 远比结果重要,通过自己的双手来创造财富,体验其中 的辛酸,本身就是游戏的乐趣,你会认识很多人,发生 很多事,而不只是隔几个小时来看看包里有没有出成 品然后又切出去看电影。PS:如有新家友来 4F 雷欧纳 发展,人盟将会得到家游盟提供的300₩新人资助费, 警告,不得拿小号来!! ■

游通社记者家用 COLUS 雷欧纳服报道



翻起一本炼金木教科书, 心不在焉 的看着一排排文字。渐渐地,远方出 现了两个风尘(1/1)的身影, 一位人 举的宝藏猎人和一位错灵族的长 老、我喜欢有人的感觉,这会让寂静 的森林等的热闹一些。我热情地。可 候他们,宝藏猎人显然很年轻,有着 区般的眼神,穿着一身覆壳轻装,手 中紧握着黑暗狂嘘匕首。脸上因为 长时间的行路而泛着淡淡红光:精 设女孩被散着精灵族特有的金色柔 软的长发,穿着白色的神圣法袍,露 着技术地笑容好奇的四处张望。不 黨要向任人。战上那不时稍显发呆 的注视着精灵的眼神就告诉我,他 有多么的喜欢她。可惜这位可爱的 精灵女孩似乎还没有意识到爱慕的 存在,只对我的帽子颇有兴趣,还动 手动脚的。

"为了爱情乐谱而来?"我重复着

猎人此行的目的,想来他是要送给精灵女孩的吧,我暗自笑着这个为了爱 情而来的傻瓜

爱情乐谱,在遥远的天堂传说中,只有许愿药水的魔力才能显现这个 象征坚贞爱情的曲子 可是,世界上没有这么容易得到的东西,美好的愿 望和现实的距离到底有多远, 嗵哩……

"这个年头像你这样选择爱情的人不多了呀!"我开心地交给这个傻 瓜一本炼金木教材,告诉他需要去哪里寻找神秘的药水秘籍,随即目送他

哎呀,真是不明白呢!我推了推被精灵乱摸而压歪的帽檐,看着他 们消失的方向。遥远的海音神殿的阿贝娜老师曾经给我讲述过一个关 于人类和精灵的爱情故事,可是结局很悲惨,拥有漫长生命的精灵在遇 见爱人的孙女的刹那,会是什么样的心情呢? 我可是无法了解的。这两 行会不会幸福的生活在一起,这个问题太有意思了,我突然很期待能知 道它的答案。

随后的两个星期里。我一直期待着两个旅行者的返回。可是每天见到 的都是为了财富、权力而来的陌生面孔。看着他们不断地使用许愿药水提 出各种愿望。时而高兴万分地拿走一些珍贵的道具;时而失落地叹息转身 离开这里。终于在第三个星期的某一天,傻瓜宝藏出现在了我的眼前。他 兴奋地递给我一个小包裹,里面装着我需要的药水材料和秘籍。"保护的



堂的世界,很大很大。我只是个游戏的 NPC,和其它的 NPC 一 样,被设定在了这个世界的某个地声,等待着人们来挑战我恪 > 守的任务 在層層的岁月里,看着一个个玩家的喜怒哀乐。

"我叫马根尔德,是喜欢学习炼金术的小矮人……"我习惯这样对人 介绍着自己,就如同戴着一顶永远不换的,红帽,和脸上不变的顽皮笑 容 "我在无意中得到了一个神秘的魔法配方。如果您能为我找回这个炼 金木教程和配方材料, 我将为您制作可以实现愿望的药水哟! "是的, 我 的使命就是为人们提供一个名叫"愿望药水"的任务。

实际上,我不喜欢呆在象牙塔北面的树林里,潮湿阴冷的环境让可爱 的小红鞋总是不能保持那么光鲜。"瞧,阳光从来都是从头上擦过,甚至 连我的帽尖都不曾碰到过 "我向塔里的魔法师玛丽娜埋怨着,她只是微 笑不语。

好吧,我最大的乐趣其实是和那些为了任务而来的旅行者们聊天。 他们虽然种族和穿着各不相同,但都为了同一个目的而来——获得可以 实现愿望的药水,无论是爱情、金钱、权力或者智慧。不过这些愿望啊,也 并非可以全部实现,使用愿望药水的人们就象是在参与一场赌博,哪怕你 付出再大的精力,也只能听凭命运的安排,但是,就算只有千分之一的可 能,人们也宁愿相信自己离梦想的距离只差一步!

梦想获得一份真挚感情,却苦于无法表白爱情的人,来到这里;

梦想拥有无限的财富,坐看黄金满屋的人,来到这里;

梦想赢得全世界的权利和尊重的人,来到这里;

梦想具备世界上最聪明的头脑,极致光芒的智慧的人,来到这里…… 各种错综复杂的欲望,在小小的药瓶里混合搅拌在一起,任谁也无法

抵挡这种诱惑!

每当我递给他们橙色的小药瓶后,他们兴奋的表情忍不住让我猜想, 那背后会悬怎样有趣的故事。可惜,很少有人会在最后一刻停下来和马 提尔德好好聊聊,讲述点远方的故事。难道我不是一个好的倾听者么? 真 县泪丧啊! 曾几何时,有一位叫做傻瓜的宝藏猎人,可是每次都来和我讲 很多故事的啊。

实际上,傻瓜这个名字是我偷偷给他取的。几年前,当他们第一次站 在我面前时,那样子可真是呆死了。那是一个拥有温暖阳光的日子,小精 灵们若隐若现地游弋在森林中,唱着人们听不懂的歌谣。我百般无聊的





还真好。"我笑嘻嘻的收下东西,一边按照约定帮他制作愿望药水,一边 与他闲聊:"上次和您一起来的那位美丽的精灵呢?怎么没有一起呀,我 可是很惦记你们哟。"

傻瓜正紧张地注视我手中摇晃的试管,愣了一下方回神道:"啊,我 没让她来,我想自己完成这个任务。"看着他略带羞涩的表情,我忍不住 想笑出声,递给他黄色的小瓶:"好了,请来完成您的愿望吧!"

年轻的人类战士嘘了口气,郑重其事地将药水贴到胸前,不知道这药 水能否帮他实现愿望? 而当他拿着一本急救术的法书回来时,脸上多少 带着几许失望。

"嘿!看来您的运气不好哦!"我叉着腰习惯性的压了压帽檐。笑着 坐回小木墩上。傻瓜将书收了起来,从容不迫地说:"没关系,我重头再

从此以后我多了一件开心的事情,因为几乎每隔几星期,我便能 看到一个熟悉的身影,听他带来远方的见闻和故事。从可怕的地龙安塔 瑞斯即将苏醒的征兆到亚丁城君主争夺地惨烈状况,精灵女王保护的美 朋山谷和伊娃神殿小精灵们的祷告,让无法远足的马提尔德感到兴奋异 常。可是傻瓜的愿望依日在每次的橙色药水中落空,就连我也忍不住会 劝告他或许该换个愿望,说不定可以成为世界上最富有或者权力的掌握 者,而傻瓜只是执意地在坚持他的任务。

"我一定会拿到乐谱给她,我希望在她们精灵下次的祭祀上能献 给她,因为那时候她将要成为她们种族的高级神职一员。"您是要为她庆 祝?"不光是,"他看着沅方,毫不犹豫地说:"我想向她表明世界上没有 比我更爱慕她的人,即使需要比傲慢塔顶更可怕的旅程,我也一直会陪 着她走下去。"

我想,世界上可不是只有爱情值得期望,财富和权务一样会让人 有成就感吧?对于我来说,可以学到更高级的炼金术就是最大的幸福了。 更何况,爱情乐谱并不在此……

时间是个漫长的东西,可是在人类身上却显得颇为飞逝如梭。一晃 就两年多过去了,傻瓜变的越来越强劲,走过他身边的人都能感受到他 身上有种锐气的锋芒,他已经成为天堂世界里小有名气的刺客,也参加 了许多的战斗,用他英勇和机智赢得了很多人的尊敬,可唯一不变的是 他定期还是会来解这个许愿药水的任务。

来做药水任务的人开始多了起来、据说是为了一本稀有的法术书。 我开始变的忙碌,每天要和很多的任务者交谈以及帮他们做药水,这是 件开心的事情。直到有一天,我突然意识到他很久很久都没出现。是出了 什么事情?还是他不想做了?或者他们之间有了什么问题?这没头绪的 猜测还真让我头痛,不过少了一个可以讲故事的人真是让人有点沮丧

天上的月亮从某天起开始出现月蚀了,我躺在小屋的屋面上,带火 虫围绕在身边默默地飞舞,衬托着淡绿色的天空更加耀眼。"哦,是七封 印的战斗开始了吗?"我懒懒地翻了个身,那些战斗跟隋居在河边小屋的 人相距遥远。

"马提尔德!马提尔德!你在吗?"

一个熟悉而陌生地嗓音,我用了半秒钟来回忆后,立刻跳了起来,爬 到屋檐上向下望去,果然是他!那个傻瓜猎人又来了!我高兴地冲下去站 到他面前,上下打量了一番:"您变样子了呀!"

他一脸平静地看着我,轻声地说:"很久不见,肯定会有点改变的。 不知道为什么,这话让我觉得有些别扭,他的变化不只是装束和精神上 了。

"还是做许愿水吗?我现在就为您做吧!"

"不,"傻瓜摇了摇头,"我这次是来给你听一样东西的。"

"啊?"我诧异地看着他掏出了一个晶莹剔透的水晶,在我身边坐 了下来。随着水晶奇异地放出淡淡光彩,一阵悠扬的音乐响起。我刚 张口想问傻瓜是什么,他用眼神示意我先安静下来。这音乐舒缓的令 人想起飞鸟掠过湖面,又好似森林旁叮咚做响的小溪,即使是最擅长 歌谣的小精灵也不能形容的感受。慢慢的,音乐声消失了,水晶也消 匿在了绿色月光中。"爱情水晶,真的很美不是吗?"傻瓜若有所思的 看着远方。

"您是说,您得到了爱情乐谱?!"我大惊地问道。"嗯,是的,我终于拿到 了愿望中的东西,在执行鄂鱼岛的一次任务中意外获得的。"他露出奇怪 的表情,是高兴又仿若痛苦。原来如此,难怪他很久没有来,是因为已经 得到乐谱了吧。实际上,愿望药水的任务里是根本没有爱情乐谱的…… 而我,也绝对无法透露这个信息,传说始终是传说。那么,现在为什么他 专程来告诉我呢?

我小声地问道: "那您不是应该很开心么? 终于可以和您的心上人表白 了,为何还如此的彷徨?"傻瓜猛地起身转过来看着我,眼神显得那么悲 伤:"她消失了,在我还没有能够拿到水晶的时候。在半年前,就消失了

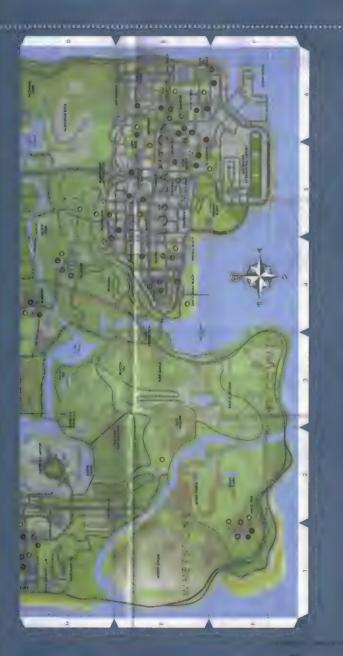
从那天夜里到第二天的下午,我一直在倾听傻瓜说着关于他和她的 事情。这是一个忧伤的故事,精灵女孩在半年前被族人召唤回去,要求和 本族的战士团前往远古的战场,去清理怨恨的亡灵。像瓜因为自己所属 的刺客团被派往海音城执行任务而无法跟随前往,分别之后他在任务完 成的第一时间赶回猎人村,和精灵约好的汇合地点。可是精灵一直没有 出现,战士发狂地寻找着她,终于在占鲁丁镇的一位吟游诗人那里听到 了不幸的消息: 女孩在沅古战场的战斗中, 意外的亡灵群体暴走使会团 陷入生命危险之中。为换数大家而吟唱了精灵族长老最高禁忌的磨法。 吸引了所有的癖物而最终倒下。而像瓜梦寐以求的这张爱情乐谱。正是 在两人分别的那次任务中获得。

至始至终,他没有流下一滴眼泪,虽然语调如此的忧伤悲哀。看的出 来他的心里有多么痛苦, 他在不断后悔着为了乐谱而耽误的那些时间, 以至于失去更多陪她的机会,后悔着没有直接对心爱的人说出自己的心 意。我没有说一句话,只作为一个倾听者,直到他最后的离去,那是我最 后一次见他。

临走前傻瓜对我说:"精灵的生命不会永远消失,即使身体消失,她 们的精神也会化做光回到精灵村的树下等待转生。我要去那等她,一定, 会让她听到这首关于爱情的乐曲,不管多久,多难……"

我只是个游戏的 NPC, 存在于这个天堂世界的某个角落里,看 着你们的来来往往,倾听你们的喜怒哀乐。如果你希望,我会为你制 作愿望药水,可是你得明白,有时候,生命的真实比遥远的期望更值 得珍惜 ·····■





海 **新**罗尼 世

新田子

# 人物表(按旧场顺序)

维多利亚(Victorio McPherson)·游戏主角、FBI 女探页。

電影的USEL VICTION MCPTerSOT) 2000年2月 2日 以外の 規模(Tate) 沿腰 米勒(Miller): FBI 規模 建多利亚的同學。 現業が(Claffer)- FBI 設計官、建多利亚的同學。 明塔利(Natalia Kerworth)- 芝加爾以業的第四名被害人。 李西旗(Cyniha Woods)- 芝加爾以索的第五名被害人。

托德(Todd Browning): 维多利亚的上司。 帕特(Pat McPherson)·维多利亚的父亲。

配徵(Part McPherson),被多利或的父亲。 西斯(Custows McPherson),是多利或的祖父,被名的脑能力神弊。 斯斯尔尼尼(Skolnk),市加格雷克。 財伍德定(Stoolk),市加格雷克。 对选(Job);市斯尼布拉伊格拉的沙朋友。 是小廳(Misend);艾达代斯兰疆丝卡的脚龙,接多利亚的相名。 展不順(Misend);艾达代斯兰疆丝卡的脚龙,接多利亚的相名。 展托卡(Orlect Xullion),没那么可以

斯蒂芬妮(Stephanle):圖廊的职业懷特。



年,布拉格。幽暗的下水道亮起昏黄的灯光。 多点 1.2.7 % 线研 而行,他强壮的于里拖着一具裸露的女尸 头戴高顶礼帽和银血 具的涵者,解开户体上的绳索稍作端详,手中的画笔在画布上细 致地勾勒着色、颁布」的少女正是那具女尸的样貌、她发丝飞扬、在夜风里抱臂凝望远 方,背后是布拉格的费尔斯大桥 画者完成画作,将尸体搬运到查尔斯大桥下丢弃。

2004年, 圣诞节前夜, 芝加哥飘起浪漫的雪花,街道上火树银花, 渫溢着节日 的气氛 维多利亚驱车来到了男友的画廊,这里即将举办著名画家马克的画展 步 人機厅, 理查德给了她执情的拥抱, 并详细地为她介绍展出的油画, 其中一幅油画 里的少女,在夜风中椒臂点嫩,身后是雌伟的杏尔斯大桥。手机铃响,维多利亚接 到同事的电话,又 桩凶杀案发生了,于是连忙驾车赶往案发现场



定/承胎 当陆

这已是第五桩案子, 前四桩案件的情况大致相同, 死者皆为女性, 被割破而 死,死前曾遭受开胺破腹的痛苦,血液里有大量的酒精或麻醉药物。维多利亚自接 手这起连环凶杀案以来,感受到从未有过的压力,前面的案子还毫无头绪,新的家 子又接连发生

尽管行色匆忙,她还是没有忘记为同事带来咖啡,下车后与同事塔特打了捆 呼,并进上一杯咖啡,得知另外两位搭档克莱尔和米勒已经抵达。塔特是位很好相 处的同事,除上总是深情数数数排着·丝髓等。进入这幢废弃的公寓里沿楼梯走 上去、看到米勒又在呕吐。这是他习惯性的生理反应、恐怕现场的状况相当的准备 维多利亚上的问候飞行,感给他 杯咖啡,从他手上拿到一架相机 在里 而的卫生间,找到埋首工作的验厂官克莱尔,她在抱怨来勒,说在呕吐物中搜索证 物事得相当困难、维多利亚答应帮她到其高房间搜集证物

来到厨房喝拉最后 杯咖啡, 寓查 [ 具箱食到取证的消具:血液显影喷剂 棉 德光镜 镊子和胶卷,在物品栏里将胶卷和相机组合到一起 上到旁边要儿子。 周春墙上的钉子找到一绺发丝,先拍照再用镊子收集起来。在客厅和卧室都有 **盎落地灯、将滤波镜放在**」面,然后在灯光照射的墙壁上使用血液显影喷剂,墙上 显露出"SANCTUARY"(推進所,和"DISTURBED"(被礼扰)的字样,拍照礼幣度 波镜取回 最后在各厅和卧室调查地上的血迹,拍照后用棉签采集。取证工作完成 后,将镊子和相机还留在身上,其它的工具和证物都放回厨房的箱子里。走到卫生 间和克莱尔交谈,然后拍摄犯器现场照片,浴盆和墙上满是血污,尸体身上遍布刺 青和伤痕,情状像不忍睹

离开房间,与门口米勒说话,两人正要下楼梯,阔听轰隆一声,脚下的楼梯断 裂倒塌,幸好米勒身手敏捷,一把将维多利亚拉了回来。沿走廊走到尽头是紧急出 口,几根木板将它钉住了,返回客厅,在右下角的垃圾堆里拿到一根铁棍,将走廊 尽头的木板鳞开推门出去。在阳台拿到竖梯,不慎失手将梯子掉了下去,不暇多 想、维多利亚翻身跃过阳台跳落到下面的垃圾箱上,然后轻盈地落身街道上。问到 公寓门口听到一声闷响。回身望去、看到米勒笨拙地蹒跚走来,显然他的脚在跳跃 时受了伤,门口的塔特见了放声大笑起来。

开车到警局的停车场、乘电梯到八层的办公室。与写报告的米勒交谈、受托去 停尸房拿取克莱尔的验尸报告。在全世界推行无纸办公的今天,警局里居然还是 堆积如山的巷宗、克莱尔和米勒这些家伙的报告使用狂草如医生的手迹,维多利 位上司役有好感,强调纪律的他经常对她大声训斥,如果世界被这样的人来统 治,还是让这世界尽快的毁灭呢!

回到办公室。看到米勒在和女朋友通电话,上次惟多利克捷听了他女朋友的电话,使他女朋友产生了小小的误会,将接带安酷米勒后,顺将他将后两桩案子的资料对比一下,帮是否能找到薪钱索。回停车场驾车回家,在路上顺道还给父客亚了圣帐日龄

老爸帕特正在客厅看书。增多得夏上前将礼物交给他。帕特将一条水品项链 运给了女儿、谈这是祖师的邀咐,基施在打打顾鞭则从一只剩了 电光剩的 债多 利亚的祖父占斯肯是 肾凋散剂的超能力侦探,关于他的事迹维多利亚想让父亲 多透露一卷、可父来并不雕卷深波,只让她自己到阁楼找地农村

走到楼梯旁在衣帽架边。拿到再伞。来到二楼自己的房间。在衣帽间用用伞 打开闹楼的人口,爬上去打开电灯,则金附近的皮烟。上面有一道密码线。或等身 上的服务项链。上面的水上间接是、要形。是形。之形。是形。是形。或套架 倾向途 将密码槽的转轴调成项链的形状。方弦是:第2个转3次、第3个转1次、第4个 转3次、第5个转3次、通行效比查按用77年间下,维多利亚在新产业长到模型之 新等等等的方式。是重新还是第337年在美术中还是



从巴黎来到布拉格已经两年了,古斯已经习惯这多历史悠久的都市 它位于 欧州的通衢大道,美丽的伏尔塔瓦河贾季城中,两岸点缀着美妙的风景,给历代的 礁寂和诗人以无尽的泉略

在这两年期间,他结识并深爱着"地少女艾达,两人感情相当融洽,只是最近 艾达的好友接连被杀,所以在她的脸上总是笼罩着一层不安的忧郁。占斯决定尽 快地酸模点桩离奇而残忍的连环凶案

幣五桩四乘案发生在伏尔塔瓦阿的查尔斯大桥下,占斯来到案发现场。与长 育斯觀尔尼克和醫技術搭載,全交流,他前并没有提供详细的传承。 舟河岸走过去 与支达交流, 得知死者名叫弗兰线丝卡,是一名按女,旁边南相伤,山的麦尔螺是她 的好友。在支达离开后,投麦尔螺狮天,了解死者生前的信息

來到新上校文达读话。得知验尸官埃米尔的工作场所在一幢废弃的教室里, 支达特效查的位置标在一张绘图上,特它递给占所,占斯思起文达的身体最近有 株不适。刘懋宏尽是丰繁度生。是则被成的门口、则到 经板局长书取债的协议会 奥托卡很在患占斯调查妓女被杀的家子,吩咐彼得对占斯见一次打一次。来到数 章 找舆股尸团埃米尔,这位老先生有老额界,从他口中打听到五名被客人全部是 较女,死限全部都是被人一刀对他而死

占斯在教堂中寻找一会儿,从书架上拿到写有数字的纸片,由右边的钟上得到数字和符号的关联,然后走到数赏的另一端找到保险箱,将"74821536"相对应

的符号排到上面的格子里, 打开密码 锁,从保险箱里拿到上一起案件的现场 绘图和验尸报告。

古斯爾剛步出教唆、便领一记老妻 打倒在她,彼得恶狠狠地警告几句后, 匆匆离开。来到公园。看到浓妆艳抹的 艾波琳娜、專几句后进小公园,此时古 斯脑中出现。辅摇乱的面前,看到挣扎 中女子的手臂,这是古斯与生风来的超 能力,能在瞬间看到过去的景象。走到



· 中立十年3 4 中 / 埼 · ヴェラ ・現今~ ラ キャ 公園的天使雕像前、拿出現場的绘图対

比視察,发現雕像的底部有些异样,在 那里找到一股字句:"放女不值得热 爱,因此我奉献给天使"。抬头观察天 使雕,像发现手指上的指环,占斯攀上 去拿戒指的时候,一只乌鸦飞过来将 破指叼走

古斯 ·路追遂乌鹤,来到一处差 它,在厚面找到均岛物的主人,一名头瘫 商股礼帽和服用的马头,让人经常拉 · 也只能的观光客和放女在这份城市 留穿他,因此对彼女的行踪相"纳郡。 他成其中有一名叫弗"一德娜的妓女好 久不见了,该不是出什么事了吧!在临 别别, 马来格歇地称序至366方斯



A 1.5 1.5



艾达是古斯在布拉格结识的女朋友

垃圾场被使得那个大块头把守着,占斯在他手上吃过苦头,所以投敞硬冲进 5. 车到域民投老板展托卡,得如要让修得放行的话,条件是将被他的斯易罗曼 从警路局限于起来。他是昨天因为爱香物植物的,来到鄂局一等则所常宽定变 最,得如他的一枚交癣被一名被女偷去,占斯各口帮他解决这个课题。来到公园 及波琳娜谈话,为了被此罗曼、姚明快地将发章交给了占斯,问警的将完靠还人 斯塔惠克,他果然很守的地将罗曼等放。同效院再次找集托卡说话,他很爽快地 特月领工具走给占斯

前往垃圾桶见罗曼和彼得兄弟,两人对古斯这位想人很是熱情,他们还指挥 爱犬表演节目,结果爱犬变或狂犬,挣断了领链四处乱扑,慌乱中占斯稳上了屋 顶、院子暂时不能下去。得想办法从屋顶到达对面废旧车棚才行

環膜有一向电磁起载机的控制省、在规治拾到一把借子、调查控制管外墙的 电源盒、发现是面有六八两件,将它们按明序排列到上下两排精槽里、起塞机的 电游绘温。从无别验室到房产电解闪映转调,上中两只映绘频解化叠在一级。 光用起载机将分两只箱子排在前面、占斯由增顶跳过去用铁销将铁链转断、然后 时到控到延初队以铁箱排成一行,使占斯顺利地跳到炭子号一端的由车厢上。进 个车厢送到了一张一张邮



维多利亚正在床上阅读祖父的日记,这时克莱尔打来电话,要她问警局—趟 在客厅和父亲说起祖父的案子,父亲不愿提起这些陈年往事,维多利亚感觉,似乎 在祖父身上曾发生过一些不幸的享情……

同到鄱阳的体尸房。看到解例台上的尸体已被人切开。克莱尔进程来,对维多 利亚根是长调。以为是她提自动了尸体,维多利亚是认到不妨。连位规则隔壁的警 少率及暂被使服。发现一名届众人正由地下停车的离开,于最近在到例等场着 专朝黑影追去。追到一幅大使的天台,或者银面具的黑衣人出手将维多利亚打落 下去,还好她眼明于快攀住了边路,黑衣人似乎也不愿取她的性命,只轻抖了一眼 由键进离开

回到警局的停尸房,克莱尔从尸体的腹腔甲找到一张女子照片,背面写着"下一个",海来。这选与手的下一个作准目标。 她乘他电到办公室,男友打来也掂,战 血酶即马克福斯即将开始,这时找他们看管查上逐来,说如于毛光化日潜人警局作案并轻松逃脱。警方将情可以填。贯令指多利亚和米勒立即到他办公室里。米 鄭堅持得报告打完,他多利亚则 走走廊 末端的审讯室 拿杯子, 在咖啡机上倒满咖啡罐到托搬股票

托德瑞维多利亚跟跟他批评一週。并让他退出这桩案子的调查 离开上司的办公室 推参利を取水勒研究案構。经过研究发现,后两起案子被害人的脸都能凝住, 構飾她们和四手都相当的熟识、不妨先从她们周围的熟人调查。有一名叫瓦克莱夫 的学者曾是如南名被害,从接触过,维多利亚于是原军市位大学馆全筹访这位学者。 東影耐合 梭兒吳瓦克美夫,谈到和南名被害人的美景,他解释设徽是纳塔 利的家庭楼帕,纳特犯那学方面的功章,由中产现近仅有效而之端。远层邻面的明 发。在第五桩或案生的时候,一直理是据写起学等好的论文, 避季与张提批 要拜该他的文章,他英快地答应了,能他去复印的时候,在沙发边拿到一只消瓶 赛到瓦及美大的论文,脱着一遍,甲南心达竹牛布拉格马索沙员临是占斯,并且透 螺形一种的原始等人或数字次,着来,该就是公桑毛德是及归他,指生那一

回到警局,到停尸房找克莱尔谈话,然后到办公室走到克莱尔的实验台提取那只满瓶上的指纹。完将盘子打开,拾起刷子粘上细粉在满瓶上涂刷,再用胶带从酒瓶上提取指纹。回到停尸房请克莱尔将指纹和凶杀现场收集的指纹进行比对

地多利亚西到家理。思为父亲做 份徵点、到好有皮毫配料单、J 而写得相 当的端短:怀爱;半杯慷慨、两杯承诺。一杯香烟;半杯正直;一汤匙放漫;一漆 脱性露;一份平凡的需要。具体的操作如下,将一小杯黄油、一大杯牛助和一大杯 棕糖放人提件健用混合。用加人两大杯面的、一茶配荷柱和一汤起生浆放到搅拌 器混合。最后加入一个两强和一小杯棚蜜混合、最后进行烘烤完成、爬上附模堆 核侧读报处向自记……



弗兰德德曹上去余锋未消。被袭击的事仿佛就发生在昨天,两个月来时时承 要孽嘱的做忧。她向占斯施法能袭击的全过程,指他那名导穿黑太的似乎站在按 雾平宛如死神。截有一只像别花纹的锁曲具,还好罗曼及时出现数下了她,接着她 为占斯勾撒出,"编黑衣人的享胜

弗兰德娜还提到马克,富于魅力的年轻而被,很多女孩都情愿献导成为他的 模特,而他在报酬上也很懒低大方。不过在案发的当晚,警长斯凯尔尼克曾到马克 的题密吵了一遍,使马克的情味很低待,因此她匆匆地离开了,画室

占斯決定到乌克的直蒙收集情报。在路上他用超龍力看到黑衣人的母影在由 七 5件。表到幽宏见明乌克·他带上去使卖和棒、不愧为少安系手。他是。名美国 人 由于父亲是使的关系。据今每年在级国旗过,但此有租赁的项目中者。古两 间他瞥在两月前来画室的原因,他郫鲜这是鬱长时他有所怀疑。指於他彼是也 添案的真印

資來得故警长谈谈了, 萬月幽室赶往警局、詢问警长斯抓尔尼克怀疑马克的 磨由、他却说不出个所以他。当占斯来要另一世案件现场论图时, 遭到警长拒绝。 他声解自是是充力市长工作。而是少城位工作。就后借放票开。在警场处为投到 手架, 正要爬上去, 绳子却被拉斯了, 在用近地上拾到木棍、将绳子绑到木棍上抛 到脚手架上, 占斯原州地潜人警长的两侧。 从桌上拿到一串钥匙, 用它打开保险 稿, 套剪部, 代程不相分外隔极回案的现场地

古斯米到两畔,再次用麵能力看到黑衣人行边的一瞬。这时一辆马车驶来,变 这满面按路地走下车来, 告诉他自己怀孕的消息。古斯容成地小完此家, 德带青她 商往纽约结婚。 支达闽明邦税为署, 尚开了。掏出从署局弄到的公出,战变和实 最之间的意则, 发现一把椅子被烧掉了。 前往边级场, 投坡等询问旧椅子的下落, 他伸手掀开一块铁板,从下面找到波养的椅子, 在椅子的缝隙里找到第二枚指环

来與鄰韓尼它,往右边的朝同輸及超總力提像,那動一名女子被厲之人推动的 務象 成果位限和安果的差别,調查水槽,将甲面的水槽空,发现在花形写有"数女 向白"的字迹,于是到公园们口,向差尔娜询问朝阿里安生的事情,她想起家安兮日 警长曾往下水道里仍掉什么东西。因新期间贴进下水道,在甲面投到第四股位序不

在老吃料再次遇到走水幅。应为发放排幅的效应表示就像。现已移几天不见她的高影了, 她经常给马速当人体模构,请求占新到职限去套包一下, 占斯纸料 允。来到马克的画家。用身上的评似正具玩一个干颜的小游戏。这道门他上加下, 共十九遍板后。利用用根线钩将所有的随高推开,由于 银而至四地及相关疾的。雄 成是当实的,其体特性加下。19 集16—2 集6;2—2 秦6;3—4 里数:12 要接5;5— 接6—4 里数:14—12 平壁;14—20 美7;4—15—2 接6—6—14—2 表7。 业份恰写决 对过很特。占新看到这些、增加有几分额分。沙皮上类图等。每次 古斯的心中升起不详的预考。走到每年前,我到一封电报,看完电报占斯宅得有必 安徽客长等。

闽到公园安慰麦尔娜一番,然后动身前往警局。在警长的办公室外听到外交 宫助手编聚长的读话,得知警长接受了外交盲的畅畅,打算「站边胜逢环风杀桨 赛来马克袋是案件的真凶,所以他那外交盲爸爸才会如此着急地平息此事。这时 那名助于他门出来,占斯逢忙碌蔽起来



维多利亚正票耦会神地阅读相父的日记,米勒突然走进卧室,说克栗尔的化 验结果出来了: 尼克莱夫的指纹与最后两起凶案现场提取的指纹相符,维多利亚 于足动导耐往大字符合逮捕他

来到宿舍 楼,听到礼屯集夫的房间里传出女子尖叫声,维多利亚不由分说。 指腿 解将房,3刷片,原来布度是原电视发出来的,将电视关境搜索房间,并没有 现到有用的代索,来到走搬遇到瓦克里表的邻居来域。向她打听瓦克果夫的下路, 她而称常有ct红节能也会也过他,并遗给维多利亚一报各月

果到自打速化它公由企實在申報保護性在外面,這樣要實實進行這才能進入,要 來明与資來者,「即兩份金。性與例果後,開聯已能效效化下降之一,這時期兩份 即營納查,在 或上有年只順率單。關聯床上的相應,沒規其中,強烈於上有,名觀點的 放弃,正進以至是尸体所應則利量的效子,是似乎的下一个作業目标。每來攤回來,向 做好所限片上的交後,得知因一条模模。每來將帶來與,且前在無衡的確實工作

唯多利亚是忙留车赶往画廊。在前台找到现金德。让他张人打开外面的大门,然 层侧人。也起往画室,果然这里发生像家。斯蒂芬晓的在曲柱里,内部外观。原子被 适了重加。 邓劫担郑吃牛木止,维多州亚让理查是报警。自己由大街乘电梯下去 调查 在地上前到红灯笼改是金的赞英卡。在电梯下面压着一支施玫瑰。调查尸体改 到米棚的照片。课来她是如子的下一目标。尸体头都的上方。写着"即起"字样。起身 在卷阶门上找到铁道。原电梯同到天桥上将铁铣挂在钩于上。沿铁钳棍落地面,从电 梯的下面来到,支艇投炮

響方很快抵达現场取证、排多利亚和米勒回到警局機率瓦克萊夫,他請述幹 在红灯笼痕总会钻供绑導利和辛西娅,有資格的人才搬走入那里的费宾意,里由 都是寻欢作乐的达克整种消秀可人的女孩,这时上可托德阴沉着验冲出来,引 新审讯,并称瓦克来大释放

看來有必要別紅灯笼架入调查,这得先解决過行证的问题。到廳鄉的前台找 對自己的唱片,返问醫局办公室更東尔的实验台前,用數纸机等相片數好,再等通 行证切下,等相片效人通行。用數封供片,目对皮,送增炭率的通行前制度, 全到於17 聚心点企順和維持,計應,患客室的大门上省傳码機,仍上有文字的機



BETTE BITTE



墨俄纳 "在院内了一一节 电四脑检查 一 動頂

示,在附近拾至的画像上可找到几组数 字,在增上拿到银面具和银钉。回到贵宠 空门前输人密码"42815"打开大门。 选 人贵贵窑大厅,看到有一批叫粤雕像。 分别是吸血女伯爵、诱惑女神、舆秘女 样和痛苦女神、调童桌上的果故拿到半 口级单黑

下間是一个房间。兩個的房间都有 學的。此中的房间扇。日本 李宗安会別 的名前,这是惟多利亚想要的。 先到左 餐的起语室壁炉上拿到一块壁画的瓷 碗排列成起码室图面的顺序,将身是 的跨硬形层间左左,这样全在后面出现 中,只保险箱,从里面重到半里刨匙,稍 上的两截倒距组合则。但用它打开 壁炉上的侧线进入中间的房间。在桌子上 套阅名所,发现马克的名字,并且上司 托德的名字。并且上司 時別響、相外交主動手的引动、占期間。是響於或多光致、介徵後進入免費 異的的資料。藉由後衛產此業來尋找,只代學等。占斯所需长度接一遇,來到虧 酒,遇到別可忙的斯博高克、得知又一般的家伙生、位置是伏尔斯瓦內部件的水泵 務,占斯于是職相他營町先不要適如擊於。自己动身前往由中调查

の、E加」上型町1000、九小米を乗回車に、日この 4元1 コーマーに 来到同様に上近一直性。現場来同時的水果房前 10元 大的水牛将小船投 等、水羊电停止了转动。水葱房的 11起動性:治療水牛的叶片爬到屋頂、在蓄水準 分看到支度排船的戸体、从戸体房舎到野瓜女指环、忽然同所他哨、看到以岸響长 石輸設の肝療物力、速化 万门中人 大栗房

下水道是一座不小的途存。花精明时往方向接到三点岭的位置。在8里找到 具帽户。在尸体上来到第八枚作车。到到途宫人口往途宫的中部走线则出口。4 核门面板正要解答,个温度,稳身上的大坡格环分级成则六个对应的格子型。 6的格环要换好列。运角度为他就进去。放宏梯环要利用 12个位外将下面的脚步 形状的格子移到上方。很被左上角接环编号为 1. 项目针方向依次为 1 到 12. 操作 步骤如下;3-5-7-7-0-3-11-10-10-9-6-1-7-11-8-10-9-2-1-5-5-6-6-6-8-11-2-3-10-9-11-[-5-9-8-7-1-1-2-2-3-3、完成后将到影形案作到右方,打下太仁

。当館來付、報酬等的企業、突然、占新的動物、再日原、他便不服人事。当 離來付、報酬与克拿和等力走向沙发。沙发甲是循係双臂的支达、古斯这对发现自己的唯理超率毛巾、买手边被案何在每后。現實會介命的等力起志忽落。天达的数上環稿制止。跨雪信息的成時,而他如果于无情。当实达何上眼睛,他哪里发出痛养的時期也建模排在一位效衡……马克那健者痛觉的手在不断游走。在画布上指线人间最迷的一番……连索任务



理查德的蟲應即將學办乌克的画際。当地多利亚赶来后,理查德特每個作品 都向她做了详微细致的介绍,其中有一幅叫《生离死别》画作吸引了她多利亚的 目光,从祖父的日记里得知,这幅画描绘的正是当年祖父在布拉蒂与艾达的死别。 無

· 与画廊唱的米雅谈话,得知贵实室必常玩角色扮演的游戏,游戏时身穿丰篷 夹戴面具,顺客和服务生都不会表现身份,这世贵实审理者们则则,那以青雕像 最出回位女政的演的回外角色,都成此件是米雅观血女公居从那条寻说,痛苦女 神是辛西娅,至于扮演異能女神的第四位女孩则不得而知。与理我他询问有关小 爱的信息,也养养她颇是一下介绍马克藏作的书籍,于是走到喷泉边找到了那本 片,能看拖棚间面的历史和今里。

网院警察局,维多阶级照利用警局的电脑来查阅 1932年5至加票包含套的管 株 先在停车场拿到 贝灵大器。然后乘电梯来到办公室。操作克莱尔的电影设有 搜索到任何信息。这叫克莱尔走进来说。或许明用上司托德的高级率号才推访局 那些数据。接下来要把办法潜入托德的房间。看到增加工有场的的钥匙、先到走廊 上的咖啡规则—下手脚,或着似在放到咖啡机的下去。再校工手种咖啡选可 糊涂,回办公室通知清 A I、清洁 L 立即到走廊上清理去了,这时从小车上拿到钢 张和螺丝刀,顺利地带人托德的办公室

托德的电脑设有保护密码不能进入系统,从左边的桌子上拿到电棒,再调查 在始的保险箱上有指纹扫描安全系统,被下来受找托德的指纹、从桌子上拿到嘛 等杯,然后到克莱尔的实验台上按之前的少事提取到托德的指纹,用它打开办公 客价保险端,从事面查到地下客三层的访问钥匙

在电梯的键盘上使用钥匙打开地下室。层的权限、乘电梯来到地下三层、这 里有洞直门分别通往房架室侧背紧穿。附紧穿的门锁住了,先进人拆牌室,用螺栓 刀杵门边的通风口挡板拆掉,然后坐到股制台前,操作面板放出机器蜘蛛爬过通 运用点人线索窗的外间 建蜘蛛座部门上廊跃焰等磁梯。

进人档案室外间, 朝屋里使用灭火器发现空中有很多遗撒光探测线。回到拆 弹室, 控制机器蜘蛛穿过地板和墙壁的光线间隙破坏墙上的激光景测控制盒, 这 样维宏到中波能顺利助洪人档案等了

作指步中以机能燃料物应业人们未吸引 在由繁密的中央地脑上搜索和乌克有关的资料。发现 1932 年芝加爾西杀棄 的资料被關除了,最后的该取人正是租公占斯,專來是他將資料下鐵配隨予關除 掉了,这切托据气內沖燥至了进來,大戶與貨物影利亞,維多利亞以他是紅灯笼费 在成份的華和歷史,僅依。即付於是一部奈何

回到家里到父亲的书房调查墙上的油面,它的背面微微凸起,看似藏有什么 东西,来到帝省打开工具箱拿到一把小刀,回到书房将油垂背面剖开,从里面拿到 租父占斯的信笺



失或結婚的占斯與用了與學。爰尔鄉将他繼了起来 在 色视格的由達 ] 兩了抵抗。由的语彙令。把他可或走环。母亲张的疾以 彼 了 吃食的替耶 善 古 斯住在了 沒裝施的废弃车厢里。和非里鄉鄉。被得和罗曼每人一起度过了几个 月的时光。后来在罗曼兄弟的齊節下,原學小船追溯了布拉格。又由走因實 東到美国的回想。在这课每即定加哥又发生还好回来源。从是學手接來獨暴然 发展马克所为。不过最终与克还是被實方擒获了。他的外女官父亲买通的警 官、将他关进了精神的反應过效生。只是这一切并没有疾结。在马克最后的 畅邮作里。占斯預见到还特有人继承他的衣钵力搞人同。因为那幅遍作的名字 移《络子》

暫德祖公的信箋、博多利亚接到买票尔的电话。得知来費且明島危險,于基檢 经身条此宿舍。來到米爾將同的客戶、看到往陪室的方向著一串直達、稻亩遊走过 左接看完度。这时每何突然出現一名嚴細商員的屬衣人、朝她的身上往射了一時 麻醉剂、增多利亚延尚清醒时、与黑衣人顿平引灰。結果尚人都稱後,寫明任忠 上 这时瓦克莱夫从外面即了进来。被血战的情景的吓呆了,爬起来的漏衣人懒一 括手,只來的房下到过他的模型。

樹寨的情多利亚看到死去的瓦尼莱夫,米雅已不在房间里,看来是被黑衣人 带走了。从桌子上拿到一些手枪,接下来要做的是寻求原衣人的行凶魅点。这个 家伙就是与兔的弟子,每一桩案件都后模仿当年的与兔的手法,地点风景,被害人 身份,残杀的刀弦都大效相仿,因此还是前往幽障寻找线索

来到超级成繁每一幅图作得到"也失键问,然后使用现金额的电脑搜索"特 "、"芝加哥"的"布拉格"这几个关键问,得到"份芝加哥级对通伤。贴现可着芝 加哥为了让之大量使免除民分域市所作的贡献、而在城中障壁。唱牌来诺瓦大 街、它是根据布拉格的意尔斯大桥的风格棒锥的。就是它! 塔米诺瓦大桥就是区 手供收假内全的犯罪地点!

维多利亚的汽车风轮电掣较掠过街头。来到塔米诺瓦大桥果然看到戴着面具 的黑衣人,他的手段缓举起。手中的每月在寒风中进转着嘴两的光,如同他的敲 岭。维多利亚平中的枪响了,黑衣人慢慢地倒落在何水之中,几经沉停下前失不 见,闯水中不气,震起, 只携有精致成化的银面具……

警方虽经过努力的搜索,仍没有找到黑衣人的尸体,他究竟是谁呢?为了揭开谜底,维多利亚决定前往洛杉矶,或许在那里会得到启示和线索····■



# Marcheller Ammerical & Holsen and Sail a suffer a 快速上手攻略&完全

- . 題 Pyro Studios 類 利料 ミュ ( fe's Impenal Glory シー

# 科技发展管

feet it or travers or a second ▼建立 が小性物 主張主気 ここと 

Branch , 4 4 - Military Branch , F. . Postcal Branch 即常等(Commercial Branch 年)。 时转接上数型图 pro 在时间,在时间 1986年 1985年 1987年 1987

在游戏中,研究了一种行业的。 会被他并能长于史事性 Quest 25、元章。 全被他并能长于史事性 Quest 25、元章。 東足込み 5 史事作が 安主条件 現会館 夏・之事 い。 へ 安雪性 7 能成触攻 ケ、アネみませ is to a second to se the street was the factor Rosetta Stone \* + 1 , \* + 1,1, All a Y Buer of the Seas · - tr / 3 era . - -

有 1。 ,然而了你 "我自知好。" 为

# 附一:科技完全资料集

■第一紀元(Illia link) and



Rations warehouse



训练军官 Officer training - Military Academy (



和平演变 Peaceful Annexation " Y Consualte . V -





基础贸易 Trade Infrastructure



初等港口 (Harbour Infrastruture)



初等步兵



Basic Cavalry 18 Basic Stables 1.



种痘 1 Local Hospi-



基础教育 Basic Education \* Primary School

小型炮兵工业 (Artiflery Industry)



Department of





\* Att (Newspaper Office)



小型海军部

Harbour),并且在设陆的解放中可以保满效能 触发写 . Et Ruier of the seas )





Tactica Manoeuvres 勺,触坡世界事务(World Fair), " 《 Fran



£6.522.88.48. (Sacret Service)



**进入下一纪元** 

Democratic . A 9 Y P 1 Y Y

# The second and





高级军官训练 training )

. . r - Advanced M. tary Academy 11 1



外交政策

1 X (Trade Bureau), 1. 1 % 2 Commercia Espionage 1. f



工业化港口



健康护理计划 , -- Modern Hospital





高级骑兵 Advanced Cavairy 者造高级马顿(Advanced Sta-Simon Boliva

Lighthouse ) . 9 -

Blank Market Aarehruse



・ する。 Absolute Monarchy),共和島(Republic), 計

民主制(Democratic)













现代教育



E 10 6 1 Organised Navy 1 . Military Port)



市场网络 Market Network



(Naval Manoeuvies



高级炮兵生产



海岸卫队









走私









税务系统 (Taxation Systems)

23000 点科技值。允许建造税务所(Tax Collect Buildings)

# 独裁制(Autocratic)



客传活动 (Progaganda) Army Bulletin



Surgery : Military Hosp



■第二元代The Him mall 农业改革

(Agarian Reform) 31500 点科技值、允许建造农业部(Ministry of Agri-



精英步兵 Enternfantry 1, 1 Erte Barrack



精英聯兵 Elite Cavalry 午鍋曲精英 1分號 Eite Stables)。



经济改革 (Economic Reform · Trade Embassy









> \_ Enlistment offices 高等教育



大型炮兵生产 Artillery mass produc-















Stock Market ) # > Vinin Stock Exchange



(Modern Navy) \*(Military Dockyard)

现代海军





每上侦察 Naval Reconnaissance

02000 fer in 2 a 1 厚耳灯塔(Fresnel Light-



高级指挥



现代港口

海上掠夺



秘密警察

君 !: 亞網(Absolute Monarchy)



启蒙运动 Ta Enightenment 值,增加10%科技点数,触发圣路与



Land Registry



志愿至 Vounteer Corp



4-8 (Tithe)

# 世和知 Republic !



· 所得税 ncome Tax 1 . . Centra Bank



超割 沙草 Taxation Reform



贸易保护主义

贸易联盟 118000 科技值,增加25%的人口增长率、触发人

# 君主立宪詞(Constitutional Monarchy)



资本主义



T小品合 ndustria Revolution



勞助 Patronage



# 独裁制 Dictatorship)





民族主义





辖区

118000 点科技值、粮食产量增加 50%

# 外交进略值

or Coalition

# ' Right of Passage ' Est, 11. 9 . 1 1 . 1 m. 8

Declaration of War - - - - -Peace Treaty

Peacetal Annexation 密 罗斯丁罗尔·在高重专制(Absolute Monarchy \*. . . . . . . . . . . . . (Constitutional Monar-

Tigri Loan of Armies (- 57) - 6,841 1

suate \*\* Newspaper Office T 4 \* \*\*

The second is the second of th

《夏歌》 "全"作曲与中华、要试注《王家上号《明印》 "全"作曲与中华、要试注《王家上号》(明印》

- Str + 6 + 4 1 1 2 2 2 2 2 10 1

# 三:历史事件大全



2 k 2500 r 1/3 r r f





· 1 2500 泉材料; 201500

# 海上霸丰(Ruter of the Seas) W THE

型泉14000金1、245001



å x 1 5000 ; , 2 3000



Madrd Favets, 3



& \* 1.8000 ± 1.2.3000 · 35年《日本日本

# 用素·玻卡瓦尔 Simon Bowar



€ × 1 10000 ± F, 2 5000



型平16000 x f 直通:。 

## 太陆转钞 Continental Blockade



2 1 5000 5 2 7000 1

# 圣路易的圣子 OJ 000 sons of St Louis



# △校高高(Universal Declaration of Human Rights) 要求自2000 全 24000 多建造了大学。施

# 加冕、Emperor Proclamation)



表》 1 19000 产 2 3500 1 4 類別 50% 1- 6

# 数 F 1 家 Constitution

. 3.11 . . .

# 智易交流道

、, 要开通和另一个国家。 须先在这个国家的首都建造。. Irage Branch)。而本国领土之内的国内贸易则不等。 

115 - 1 機町費力,但是其 私心の いこい。

# 附三:设施完全资料集 1 1 1 1 1 (The Box are)



告令 Ralions warehouse

# 军事学院、Mildary Academy )





this a high sa his a higher to this time the contract of the c 領事馆(Consualte)



商业任 かめ Trade Branch )







初等兵营(Basic Barracks)

年(fight infantry), 常要至學学院(Military Academy





地方医院(Local Hospital)



伐木工厂(Saw Mills) 1数0.1.50%[阿非内料的1.00 Mi



小学(Primary School) HI 10 50% 87 . . Research



铸造车间(Basic Foundries) 中产 6 Windton 6 Pound Can-



国内贸易部: Department of Trade 



报社·Newspaper Office) 增加 10%的友好 8



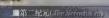
小型军港 M stary Harbour



训练营 Training Camp · ' Cantain . .



信息部门 Department of Information





+ 1,2 . M 50° F F



高级军事学院 Advance Military Academy



文化中心(Culture Centre)

增加 20%的发好度, 需要报社。



商业署 Trade Bureau) 贸易署可提高陆 地森路利德 66%、繁



中型商业面头(Marchant Porte) 可建班纶(Packet),需要小型额业

高级兵营(Advanced Barracks)



可以招募精锐部队(Grenadiers),精 《韩 · · · · · Elite Light Infantry ), 需要初



惠级马骤, Advanced Stables) 可以招募並騎兵(Dragoons)、紫夢



现代医院(Modern Hospital) 可应增加 75%的人口增长。需要到了



深層矿井(Deep-shapt Mines) 增加75%的质材料产量、密要作人3



专业类於(Specialised Schools) 增加 100%的科技点, 懒婴小学。



高级铸造车间(Advanced Foundries)



高级铸造车间中可造 12 磅加农炮





阿刚德灯塔(Argand Lighthouse)



出入境处(Border Posts)



射击场(Firing Ranges) 使招募的土兵达到老兵水平,同时把



贸易网络 Trade Network) 使5.7 贸易收入增加 66%。



要市 Black Market Warehouse )



外交部(the ministry of Foreign Affairs) **介本间的影响力提高到3级,需要** 

独裁制(Dictatorship)



军报(Army Bulletin, 增加 5%的友好度, 作 与想 \*\* ~+



军事医院 Maltary Hospita.

# 民主調(Democratic)



基础设施(Infrastructure) 每回合增加 0.5%的友好度, 常专车



税务所(Tax Collection Buildings)

# ■第三紀元(The Taird Bra)



农业部(Ministry of Agriculture) 接陷所在城市粮食产量 75%, 然要办



精英军事学院! Elite Military Academy!



商业部 Trade Embassy 倒陆地海绵农人增加100%。"走"



组件厂(Stool Mile

#的IT 100%的简标料产量、紧禁深层



征募处 Enlistment offices: 



大学(university) 排着 150%的科技点产出。需要专业



精革兵营(Elite Barrack)

可必招募精英步兵 (Eite infantry)。



精英马巌(Etite Stables)

可以格泰胸引为 Curassier their 精英铸造车间( Eite Foundries:



J. A 拉榜弹炮 (horse How-

rtzers 和"正型故地(horse Artillery), 然 大型军港 Military Dockyard)



海军学院: Naval Academy



抵抗组织 Resistance Ce · 、 弘为 " 被 · " 於 7 9 京

på ladinake petaralegalanist havet in modern kan i . . Alaks kalabati, lij blastik i lagid liget sat ab all



情报局 Intelligence Bureau





警察局 Police Station



大型商业港 Merchant Dockyard



证券交易所 Stock Exchange 



菲涅耳灯塔(Fresnel Lighthouse) 



隐蔽的码头 (Hidden Wharves)







共和制(Republic) 中央银行 Centra Bank



你那和 Treasury Department



# 西、军事战略篇

2 W200 1 0 7 7 7 2 1. 6

所或解析中。1. 1 Ext. 现 / 将兵 装下



100% 100% 基本工作基本工作的

A. COACH IF A REELES

# **亚、军事战术管**

虽说在战略界面上赢得先机很重要。 , 

w': ア :相反,jus, 、・ メモーカ.1



2 + 1 1

游戏中按【Shift】+【~】键进入控制台,输入下列 代码获得相应功能:

开启秘技模式并可使用下列代码 sissy 开启秘技模式并可使用下列代码 set P2Player BGodMode True 开启刀舱不入模式 set P2Player BGodMode False 美闭刀枪不入模式 孤階級 有成為 blastacap 扶得额外弹药 jewsforjesus **終得 5000 分科** 霰蝉枪和突击步枪装; 猫状消音器 lamt beone (1-8x strett / 获得破水省 piggytreats 获得动物特圈 boyandhisdog 存制 : 新 恭祖 11 大 swimw.thfishes 施上な沙馬 tamphelaw 格上警服 ifee.free 穿墙模式 E行維式 J. 95 40 30 G fire nvourhole

霰弹枪和突击步枪发射量子弹 英国 rockingets 模式 被枪山中。会弹跳的模式 bopp\_ncats XM boppincats 模式 a.amode 4 Only de 18 粉在"一点发发 生命仅存 14 目 抛弃当的武器 以任何文本编辑程序(如记事本程序 Notepal

exe) 打开游戏安装目录 maps 子目录中与关卡名相叫 的地图文件如"L werParagise",在其文件名前面增 加 cus 字符用包 "cusLowerParad.se", 进入游戏后 在选单曲向选择"Custom Maps"即可载入你够改过的 治29 延量地限で、

C测点.NA PAGAN 提供 AS

以下4. 4符由作为游戏上执行文件St.e 的命令行参数自动教授(例如在推荐。自动物籍方式。在 格井加上下列字符串 C:\Games\Stolen\St .en. exe -sendintheclowns);

sendinthe..owns 大头大脚的 巴兵造型 th.shottleofsteven 开放所有游戏关卡 图测成,有效 PAGAN 提供 All



使用关卡开放命令行事数进入游戏后。即可直接进入四大关卡



修改初始金钱

通过修改游戏配置文件可获得更高的初始金钱。只 需进入游戏安装目录 Config 手目录中,找到 game. cfg 这个文件,将其只求属性取消,然后以任何文本编辑 程序 如此事本程序 Notepad, exe) 打开它:请事先备 份此文件以便需要时恢复原状/.搜索"money"可找到

moneyEmptyScene - 100000 moneyStartStory = 496 moneyStartBackyard = 2500 moneyStartApartmenr = 5000

moneyStartPentnouse = 10000 这些字符串分別描述了各个游戏模式开始时主角拥 有的金钱数量,将其中的数字改人如 999999,保存此文 付与进入收收,即可获得特定数字的会钱。

开启所有游戏模式 要想出。各个游戏模式, 只要使用同样的方法打开 game cfg 文件,搜索下列字符串

BackyardEnabled = false PenthuseEnabled = false 将其中的 false 成为 true, 保存此文件后进入游 戏。即可直接进入版本领定的游戏模式。

开启未审查版本 要想开启游戏的未审查版本, 只要使用同样的方法 打开 game.cfg 文件, 搜索"pixelate"找到下列字符 市并如下改定,保存此文件后进入游戏即可,

pixe.ate = true ful.P.xelat.on = fa.se

技能点数 mass 首先运行游戏并保存进度,然后退出游戏,以任何文

本编辑程序:如此事本程序 Notepad.exe) 打开游戏安 Savegame H - III savegame# Apartment.dat 文件 (其中#为存档编 与,Apartment 为游戏模式、根据进入模式不同会是 Backyara Perthouse, 複像 "sk...ipo 所有相关的数值都设为《 体存此文件,进入游戏,载 入你修改过的存料即可获得最大的技能点了 『测试:有效 PAGAN 提供 A》



去进入的 Backyard 和 Per e 模式已经可以



999999 yr. 除除, 臓間脱盆

游戏 ! 按【Shift】。【Alt】出现输入提示。输入下 4 代码井回车获得相应功能;

刀枪不入棋式 他图会开 无心弹药 无常通讯塔即可拥有卫星 要想直接选择任意关卡、只需进入游戏"Mission Start"面面,直接输入".amad.rtycheater"这"字 符串、小含引号)、人上角即会出现一个文件列表。选择

相应的任务即可直接进入。 E测试:NA PAGAN 提供 A?

在游戏主选单中选择 Extras/Cheats 选项进入秘技 输入画面,在四位字母滚动选择栏中选定 PINT 这四个字 母、同年确认,成功的任命有提示成为机模式和 7 种用户模式 已开放。此时即可直接选择 15 种街机模式和 7 种用户模式 式,并可选择其中的所有 赛车。此 秘技适用于 PC/Xbox, PS2 各版本。

『辦式, 有效 PAGAN 提供 A》









街机模式中最高级彩的蜂椒赛车也可以直接选用了。



測试: NA 未經續調節測述 经编辑都实际测试通过



封神之天尊地魔》是由上海米果在线公司 " 圆桌武士"游戏开发工作室 50 多位制开发 人员精心铸就的一款即时 3D 民族网游,游 戏采用家喻户晓的中国古典名著《封神演义》为故事背 景, 围绕商、周两大阵营彼此对峙、长达数年的明争暗 4. 从中衍生出分属两大阵营的玩家之间的诸侯国征 战与大型国战系统。

游戏中, 玩家既可以体验到原汁原味的中国神话 特色,又可以体验到绚丽斑斓的法宝、雄猛威武的上古 神兽、万人厮杀的国战场面, 真至超越凡人想象力的封 神系统。神仙、法宝、上古神兽,在游戏里尽情施展:破 阵、政关、封神,在游戏中尽得挑战。

以下是《真封神之天尊地魔》中商朝任务的全攻 略, 希望对大家有所帮助。

# 一、新国创作的周日等

### 俚男 1: 区确接书

触发人物: 宋异祖(坐标为 2495: -830) 级别范围:1-2级

任务道具:飞鸽传书、菡芝仙的手绢 任务说明: 宋异祖希望有人能协助他递送书信给菡芝

仙。仟务可重复。 任务奖励:奖励为经验8,有机会得到新手止血水

# 任务2:自血征灰粉泛流

触发人物:由道具获得任务

級别范围:1-8级

任务道具:残缺的卷轴、除花的记录

仟务说明, 你拣到 . 块残缺的卷轴, 打开卷轴, 原来这 是龙门洞守卫贴在村外的布告,布告要求你在20分钟 内溃险机 40 个滴血花妖。除花的记录会自动抢取,全



部取得后在规定的时间内找到新手村守卫,交了任 各会获得相应奖励。任务可重复。 仟条奖励: 经验 180, 钱 200

## 任義3.赤剛較物書概 触发人物:由道具获得任务

级别范围: 3-10级

任务道具:模糊的告示、除蚊的记录 任务说明: 你拣到一块模糊的告示, 打开卷轴, **原来这是龙门洞守卫贴在村外的布告,布告要求你在** 20 分钟内清除掉 30 个赤眼蚊。除蚊的记录会自动捡 取,全部取得后在规定的时间内找新手村守卫,交了任

务会获得相应奖励。任务叮重复。 仟条奖励: 经验 220, 钱 300

## 任何 C-以用自火用

触发人物: 莴芝仙(坐标为 2516: -839)

级别范围:6-11

任务道具: 紫水晶

仟务说明: 萬芝仙想做一条紫水晶项链, 她需要 20 个 紫水晶。 你清除龙门洞附近的紫水妖, 收集 20 个紫水 晶,然后向菡芝仙回复。任务可重复。

仟条奖励: 经验 200, 钱 400, 有机会得到黄金装备。

# 任务 5:制作相子的要托

**帕芳人物, 宋异祖(华标为 2495; -830)** 

级别范围:11-16

仟务道具: 妖鸡的尾羽

任务说明:宋异祖想制作一把扇子送给菡芝仙,以增进 菡芝仙对他的好感。他委托你帮他找一下扇子的材料。 仟务可重复。

# 

# 任务6:如助装备的收票要托

触发人物: 宋异魔(坐标为 2672: -390)

级别范围:8-17

任务道具: 妖鸡的尾羽

任务说明:宋异魔委托收集3个任何一种职业相同的第 一套蓝色装备,比如3个蓝色无竹手套。任务可重复。 任务奖励: 经验 1500, 钱 1500, 有机会得到黄金装备。

### 任务7: 殿郊的景景

触发人物: 殷郊(學标为 2655:-494)

级别范围: 12-17

任务道具:尖锐牙齿

任务说明: 妖台的吼声实在叫人受不了, 请帮忙拢掉 30 个妖台的尖锐牙齿,好让股郊可以安心地睡上一觉。朝 歇城外,特别是东门外有很多妖台,打满了就回去交任 务。要记得带问城,这样更节约时间。任务可重复。 仟条奖励: 经验 1500,钱 1000,有机会得到黄金装备。

### 任長8.羅蘇斯縣

触发人物:朝歌守卫 级别范围:16-20

任务消息,狐皮

任务说明: 最近妲己闷闷不乐, 纣王想尽方法讨妲己欢 心、朝歌守P准备制作一条狐裘晋献妲己,以加官进腾。他 委托你帮他杀九尾狐狸,收集狐皮。任务可重复。 任务奖励:经验3000,钱1500,有机会得到黄金装备。

### 任务 9. 重優職級領毒頭

触发人物:邓秀(坐标为 2757; -400)

级别范围: 14-23

任务道具: 狐狸的尾巴、残破的衣角、黑色羽毛各一个 任务说明:朝歌邓秀拥有一只上古神兽,她希望能为神 善找到一个合适的主人。任务可重复。



可重复.

任务奖励: 经验 15000, 钱 5000



触发人物:张凤(坐标为 2204:-244) 级别范围:31-37 任务道具: 重常告示、骊野的指甲 任务说明: 临潼关守卫奉总兵张凤的命令发了一则告 示,城外鹱野为患,弄的韉山、姜寨风景败坏,谁能在30 分钟内消灭 50 只骊野,谁就会得到重赏。任务可重复。 任务奖励: 经验 20000, 钱 5000, 有机会得到额外双倍 经验或钱

# 任青 23 | | | | | | | | | |

触发人物:由道具接受任务

级轨范围:36-40

仟务道具: 赏金卷轴、佛指

任务说明,最近裂佛建于忌惮的霸占佛斗举, 阳断官 道。你拣到'张卷轴,上面写道:"谁能在30分钟内剿 灭 50 个裂佛, 就能得到潼关守卫的巨狮奖励。"任务可

任务奖励:经验 25000,钱 5000,有机会得到额外双倍 经验或钱

### 注码·24:面面

触发人物: 彻地夫人(坐标为 2634; 167) 级别范围: 38-44 任务道具:槐树之元、气鼓之精 任务说明: 彻地夫人很久以前在槐树林游玩时。被槐树 精和气鼓打伤。彻地夫人多年来念念不忘此仇,一盲出 重金寻人将她报仇。任务可重复。 任务奖励: 经验 75000, 钱 10000

# 任务 25 期間開催利

触发人物: 罗宣(坐标为 2432: -843) 级别范围: 26-35 任务道具:颈骨、踝骨、臂骨、 骨、胸骨 任务说明:罗宣想联合截约 弟子帮助商朝,他让你在 去找多宝道人钱要收集 到 5 块不同的甲骨碎 片证明能力。任务可 重复。 任务奖励: 经验 70000, 钱 60000, 吉祥彩蛋一颗



仟条奖励: 貓机得到白象、神猿今牌 1 块。

## 任务 10: 高層信息

触发人物: 多宝道人(坐标为 2760: -489) 级别范围:14-23

任务道具: 狐狸的尾巴、残破的衣角、黑色羽毛各一个 任务说明:朝歌多宝道人听从通天教主的法令,在截 教弟子中挑选有能力者,赐予其法宝,欲摆诛仙阵为 改美子牙伐纣,

任务奖励:聚风1把

任务 11: 弱冠致贺之礼 触发人物:朝歌城守卫 级别范围: 17-23

仟务道具:雉鸡戒指2个

任务说明: 闻太师的儿子马上就要进行弱冠之礼了, 朝 歌城守卫想要送一份跟别人都不一样的礼物, 请帮他从 水晶雉鸡哪儿找到2个雉鸡戒指。仟各不可重复。 任务奖励: 经验 150000, 钱 10000。

# 任务 12 二阶基条初收购要在

触发人物: 宋异屬(坐标为 2672: -390) 级别范围:16-25 任务道具:二阶有属性同名装备5件 任务说明:宋异魔委托收集5个任何一种职业相同的第 :套益色装备,比如5个蓝色无寒手套。任务可重复。

任务奖励: 经验 5000,钱 5000,有机会得到黄金装备。

### 任美 13. 医浆膏周阳精剂

触发人物: 殷郊(坐标为 2655: -494) 级别范围: 18-25 任务道具: 1阶有属性的同名武器 5 把 任务说明: 股郊一直想扩充自己的店面, 所以请帮助 他尽可能地收集第2级的魔法武器,只要相同的5把 就可以了,比如5把蓝色飞烟剑。任务可重复。 任务奖励: 经验 5000,钱 10000,有机会得到黄金装备

## 任義 14. 田園収集 触发人物:朝歌守卫

级别范围:21-29 任务道具:颈骨、踝骨、臂骨、椎骨、胸骨 任务说明: 闻太师即将率军讨伐姜子牙, 但是大王要 求一定要先做占卜测一测吉凶。请帮助守卫人员找到 适合的甲骨。任务可重复。 任务奖励: 经验 5000, 钱 1000

# 任务 15. 田間前間

触发人物: 邓秀(坐标为 2757; -400) 级别范围: 24-29 任务道具:颈骨、踝骨、臂骨、椎骨、胸骨

# 洋表 16. 符局十级图画图画十帧试验

任务说明:经过长期的研究,有人发现甲骨除了占卜 之外还有其它的神秘功用,邓秀好象是这方面的专 家, 收集到甲骨的 5 种碎片后回复给他, 便可以得到不

任务奖励: 经验 30000, 钱 10000 有机会得到黄金装备

触发人物:朝歌城守卫 级别范围:30-60

可思议的报酬。任务可重复。

任务道具:矿产材料、血玉

任务说明:朝歌城守卫对狂战士的考验。他要求你去华 清池附近打棚兽、获得 30 个矿产材料后拿来给他打造 武器。拿着守卫给你的信物和你打败 朗的证明去找股 郊,狂战士就可以转职为金甲武士。任务不可重复。 任务奖励: 狂战士转职成为金甲武士

### 庄务 17. 图测点层积削编设剂的过程

帕发人物,朝歌城守卫

级别范围:30-60

任务道具:神兽饲料、神兽契约

任务说明:朝歌城守卫对风舞者的考验。他要求你去 姜寨打倒烧骑,获得他们当作香料的神兽饲料,收集 到 30 个后拿来给他。拿着守卫给你的信物和你打败神 象获得的神兽契约去找邓秀, 风舞者就可以转职为御 典玲珑。任务不可重复。

仟条奖励: 风舞者转职成为御兽珍珑

### 任务 18. 如受发主转额幻息以侧别过多

触发人物:朝歌城守卫

级别范围:30-60

任务道具:水晶碎片、试炼水晶

任务说明: 朝歌城守卫对邪灵术士的考验。他要求你 去燥火台,找寻石林护兽私藏的水晶碎片,收集到30 个后拿来给他。拿着守卫给你的信物和你打败法宝试 炼者获得的试炼水品, 去找多宝道人。 邪灵术十就可 以转职为幻世妖道。任务不可重复。 任务奖励: 邪灵术上转职成为幻世妖道

# 任务 19: 通安加手順

触发人物: 彻地夫人(坐标为 2634: 167) 级别范围: 22-28 任务道具: 悬赏告示、金丝手镯

任务说明: 你从甲骨怪的尸体上拣到一张悬常告示。 原来陈塘彻地夫人遗失了自己心爱的手镯,她出重金 欲寻回手镯。她只给你 30 分钟的时间,那你赶快在周 围找找吧。任务可重复。

任务奖励:经验5000,钱5000,有机会得到额外双倍经验

# 任务 20: 建支防日槽 触发人物:张风(坐标为 2204;-244)

级别范围: 27-33 任务道具: 令牌 任务说明:临潼关总兵张凤的令牌被盗了,他心急如 焚,他委托你帮他快速找回今牌。任务不可重复。 任务奖励: 经验 900000, 钱 20000

## 还第21:簡確簡單折

触发人物: 潼关守卫 级别范围:31-35 任务道具: 發鬆 任务说明: 潼关守卫特别讨厌六手佛, 你如果能帮他



# Aug A 30 A say



上海火电乐田



美丽音符乐团









六大艺术明星团体 联手打造网游巨著





马克括画工作。

卢小旭音乐工作







## 五二

职业介绍。骑士精神成为 种文化象征,荣誉就是骑士的追求。他们是如此彬 彬有礼,又是如此英勇善战。他们运用大自然的力量来锻炼并增强自己的体魄。熟 悉各种兵器的使用。在国家内,他们的责任是维持治安,参与战斗。

骑士就是 殷意义 L 的战士。这个职业具有所有的战士的特点——高 HP, 高 防御, 单挑鸵力强, 不过也是练级速度稍慢的职业。

推荐理由:战 | 本身就是个令人血脉资张的职业、(挑战) 的游戏特色也正是"极限动作网络游戏",战士这个职业在攻击的时候最能体现出这一特色,具有格斗的快鹏。

新手要点。她看后期的发展不同可以分为力量型和敏捷型两种,前者偏重于攻击,后者偏重了攻击,后者偏重了攻强,两者有各目的优势和不足。全于在发展方向,近哪种更好;日 前来看力量や的战;1套略片。第一步要是因为初期阶段,力量型的攻击战士在升级的战士能力和 PK 的路舱部力上都比较出色。

## **弓賀手**

职业介绍,马需手受到月亮与美之神的权福和保护,速度和敏锐是马需手的转 质。虽然与蒙上共同组组家的精锐军队,但更贴切的描述所该是"遗斗中的险 者",她们不喜欢踏头露面,独行基础们的生存和战十方式,这种射击和被晚射击是 她们的部队。动物般的破损和避役是她们与任用来的天赋。

弓箭手以女性的豪态出现在游戏中,清秀的面容如同风中轻摇的百合花。但是 不要被她们的外表迷惑了,她们同样有着很强的攻击能力。职业特点是速度快, SOLO 能力强,无论移动速度还是攻击速度都首届一指。

推荐理由: 浪漫与美貌融为一体。在格斗中也很能体现"极限动作"的特色。不过由于培养的花费较高,所以推荐给有基础的玩家。

新手要点:相信很多 MM 都会喜欢这个职业,因为气质轻灵的弓箭手具有参幻一般的色彩,并且这个职业所散发出的浪漫很能激发人的幻想。不过弓箭于在初期的时候比较难练,是个烧烧厉害的职业,因为'齿箭手使用的箭是需要用钱买的,每次攻击都是"千金一掷"的金钱大法。作为新人来说,雕钱比较难,而弓箭手的花费又很大,所以在新手时期会穷困潦倒。不过如果有朋友 起玩,在经济力量上有支柱的话,这个职业还是非常不错的,素到于期级出头了。

# . 5-10

职业介绍;受到智慧与魔法之神的眷顾,拥有非常高的智慧,虽然身躯柔弱但 是战斗力不容小视。她们使用自然的力量来释放各种高攻和绚丽无比的魔法技能。 保护特丽埃斯特大陆的安定团结 是她们存在的目的,打击破坏者、 守护国家是她们毕生的信念和追

魔法师的攻击一向都是最强大的,但生命也是最聪纳的。在战战》中魔法师以 美艳的 MM 途型出现,非常惹眼。华丽的服装、绚丽而强大的魔法攻击,这就是魔法 節的魅力所在。

推荐理由: 爱魔法师需要理由吗? 法师这个职业 向都是一千宠爱集于 身的。当然,新手 定要多熟悉操作,不然她就会在你的手中华丽地死去了。

新手要点:魔法却直练级上具有明显的优势,不过 HP 不多、防御不高,初期如果操作不当很容易导致死亡。如果喜欢组队当然是最好的升级方法啦,既能保护自己也能帮助别人。

### 聖庫新

职业介绍:冷静的乱石生存者,他们的修炼使得他们对于愤怒、患伤等感情无动于衷。於付外界使用以毒攻毒的方式,并且召唤, 些元素转物来作为随从。属于患情的职业。但是拥有一些其他职业无法比拟的天赋,他们拥有抗拒恐惧和恶伤的天赋,还可以控制分界各类元素。单兵作战能力也不弱,有些类似确谓破坏率,少中的一致结而。

推荐理由: 神秘本身就是一种致命的诱惑之美, 你能抵抗这个职业的魅力吗? 新手要点: 这个职业的技能比较复杂, 对于新手来说操作有 定难度。重要的 是要记请整哪些技能各是什么效果,通过实战尽快便自己进入角色。





# 连击系统

(挑战)中的基本攻击是以走击为主。为什么把这个特色系统放在首要位置?因为(挑战) 正是以"极限动作"见长。而连击系统充分地体现了游戏的这一特征、华丽而激烈的战斗场面就是在北连击系统的万势利用中出现的,对于新干来说。能够制造出知此构裁的格斗场面自然是一大乐趣。战斗中还会出现"取消"和技能相结合的组合攻击。加强攻击力等多种战斗系统。既好看又实用。四种职业中,骑士的技能组合分政市及很强费为出色。这也是看着向新平强强推荐骑士这一职业的理由。

玩家具需要用鼠标点由怪物就可以完成锁定,接下来就是你自己或砍或劈,要 不就是提髓碎改了。显然动作壮观巨大淡翠绿的操作,近线森角色可以点击左键直 接攻击,技能使用方法是按数字键选定技能,然后鼠标右键使用,这程系角色用点 击左键选择目标,再点击左键确认攻击,技能使用方法是按数字键自接使用,

## ZEBA SETT

组队的设定是为了方便玩家和玩家之间的交流,组队之后打怪物的速度和物 品获得的速度也会大峒侯斐南、因此、强烈建议新于组队进行炼级、不仅安全而且 效率更高、笔者在这里推荐的组合是骑士和法师、一个能抗、一个高攻、(统战)中还 有一些组队。用任务,所以组队可以说是好处多多、新手组以对有一些需要注意的 地方,一是人数。—是组以的有效弱杀范围、三是如何组队。

(結成)中设定组队人数不能超过6人。也被是吃除了队长之外只能推复5个人进入队伍。组队的指系有一定的有效危限,在这个配置之的队员才能分配到队伍的股份,对于新手来说。对这个危阻的判断可能会有一定的难度。因为为)游戏并不是那么容易分辨出自己与各队员之间的距离。所以只有倚靠小地图了。尽量和小地图上显示的团队目标保持近距离。这样才能有效地保持影响危限。更多地分配我组队的经验。同时也让队友分享自己打怪获得的经验。帮助整个队伍便性独战长长度。

组队的具体方法是在组队口号里输入队伍的名字,点击"确认",然后选择地 图上的其他玩家,之后会出现菜单,选择"邀请"就可以发送组队邀请了,被邀请 的玩家点击"接收"后就可以加入这个队伍。队长可以修改队伍的名字,修改队伍 的口号。

关于组队系统, 要提醒新手注意的是, 一定要遵循"团结协作, 互惠互利, 不存 私心"的原则, 新手只要在团队中努力发展, 肯定会获得比 SOLO 更好的成长效果, 尤其是在几个职业相互配合的情况下。一个队伍中, 如果四个职业能到齐当然再好 不过, 因为这些职业之间都存在写补的关系。

## 经验值设定系统

SOLO 時的經驗值設定沒有什么需要特别说明的地方,组队的經驗值設定與 与其它游戏時有不同。 方面。樣歲的經验值是根据玩家等級來分配的。簡单地 说就是在队伍中等級越高的玩家分配到的終验就越多。另一方面,组队是有附加 经验值的。例如 SOLO 打死某个怪物的经验值是 100 点。那么、5 个相同等级的玩 家组队之后,未死法个怪物每个人所能分到的珍验值就是 20 点。没有附加经验低 家组以之后,未死法个怪物每个人所能分到的珍验值就是 20 点。没有附加经验低



当然、相对于 SOLO 而言,组队之后怪物掉落物品的机率会增加,而且组队之 后打怪更快,自己也不容易死亡,又有多余的物品可以用来分配。所以对于新手来 说,组队的好处显而易见,

# 更正語句系统

在死亡認司上新手需要特別注意,如果角色皆無或者死亡,就会損失兩一部分 的終驗值。4號級中的實話分为两种,一种是回域复活,一种是原域复活,不同情况 下掉落的終驗值比率也是不同的。回到城里复活的话舒驗值減少 3%, 原地复活的 话经验值企准 9%。

但也并不是说无论什么情况下都是回城复活好, 新手需要灵活运用游戏的各 种系统设定, 例如, 如果是组队的时候死亡了,你应该选择队地复活,虽然损失3% 的经验,但及时活过来,可以继续分到周边队友的经验,不需要回域复活这么麻烦, 面且初期给翰值比较少,即便损缺,5%也无所谓,更重要的是,你在除地复活后可以 继续参与到战斗中去。尽快支援队友,增强整个队伍的战斗力,这样一来,队伍中的 每个人也就能在更短的时间内获得更多的经验有和更多的物品。

# 三篇是完职研究

我们再來认识一下"永恒大陆"。它被喀斯莫迈斯山脉分为南北两个部分。北部 大陆叫做東东拉·南部大陆又被克罗山脉界分为东·西南部分·东部斯分伊斯塔尼 亚·西部叫做贝均油卡。该就是永恒大陆上的三大板块。南北两部分由于气候不同。 发展程度也不一样。南部气候温暖,人口和城市分布稠密;北部到温度较低,土地贫 病,人口稀少。

到新地图去冒险当然是每个新手都向往的事情,目前游戏中已经有具体名字 和历史的场景包括 混沌嫌壞。恐怖草原、鹰界之洞、赤炭竦、繋东特草原、癞灵地 堡、红叶谷地、暴风雪原、文神神殿、设饰水、波尔塔森林、克拉斯波、每个场景都 有自己的特色。大家今后在游戏中会延一了啊,至少从画面感觉上,笔者认为《统 幼 在环境营造方面做得很不错。有着细腻而不失宏人的笔触。置





宠物是一款基于 QQ 的桌面宠物养成休闲游戏,提供了 定物喂养,定物打丁、定物上学、定物结婚等虚拟社区娱乐 内容。目前这个内置在QQ软件中的游戏功能已经向所 有 OO 用户正式开放。你是否领养到了自己的 OO 宠物? 下面的文字将帮 助你更好她附屬你的虚拟宝贝。



實物檢: 宏物的个性技能, 必须去宠物学校学习, 相当于特殊的魔法表情 在价和好友聊天的时候,可以派你的宠物在好友的桌面上表演宠物眩。高 级宠物炫有等级要求,而且有些宠物炫必须先掌握低级状态才能学习,如 要学"狂笑"必须先学"大笑"

寶物元宣: 定物虚拟社区里的流通货币, 可以用来购买各种宠物物品、获 取宠物元宝有两种方式,一是让宠物去宠物社区的打工场工作取得报酬; 一是与 O 币直接兑换,目前汇率是 1Q 币兑换 100 个宠物元宝

**室物等操:**宠物当前状态的标志性属性,由宠物成长值决定。成长值由宠 物的在线时长和心情值决定,心情值越高,单位时长宠物的成长值增量越 高。正常成长状态下每在线一个小时,你的宠物就能获得一个成长值

**聚物心悟值:**心情值主要由健康值和主人与宠物的互动时间决定。如果你 经常路自己的宠物玩耍,并时刻关注它的健康状况,它当然会"非常高兴"。 心情越好,成长速度就越快。心情太差的话,甚至可能暂时停止成长哦!







### SHORT SHAN

答: 饥饿值是标识宠物当前饥饱程度的数据,宠物在线成长过程中自 动消耗饥饿值。你可以去宠物社区的食品店为它购买各种食品,包括零 食、主食、冷饮等等……不同食品所附加的属性也不一样。记住不要让它 吃得太饱,不然它会撑病的。一般每在线6,个小时需要喂食一次。

### 2. 整数量数数型金数等

客:卫生值是标识宽物当前卫生状况的数据, 宽物在线成长过程中自 动消耗卫生值。你可以到宠物社区的日用品店为它购买日常用品,点击使 用增加卫生值。一般每在线3个小时需要洗澡一次



答:安物就像孩子一 样,如果处在饥饿、不卫 生的状态下很容易患上 各种疾病。粗心的主人这 时候可不能再忘性,赶紧上 宠物社区的医院开处方去,根据 处方购买药品。喂食药品后,宠物就

会恢复健康、

## 4. 京田下海安に含まれて

答: 如果你的宠物由于你照 额不图撒毛人管、首先得好好自我 检讨一下!然后也别太难过,你可以选择复活宠物 或者埋葬宠物。复活宠物后,宠物原有的等级、成长 值等属性都会保留。埋葬宠物后,宠

物所有相关资料包括等级、宠物元宝 等都将被清空。埋葬宠物后就可以重 新领养新的宠物,

## 5. 如何世界市已的方针?

答:虽然我们都希望你领养的第一

只宠物能伴随你度过所有的美好时光,但也许你就 是喜新厌旧,就是看眼前这个小家伙不顺眼。这时候你可以选择抛弃它,可 怜的它会从你身边永远消失,不能被再次找回。如果你的 QQ 号码领养的

> 所有宠物都被抛弃之后1个 月内仍没有再次领养新的宠 物、你的所有宠物物品和宠物 元宝格会被清空

# 8. 为什么有时便里有种国家 里福建岩路?

答:正常状态下,饥饿值 和卫生值都是每分钟减2 点。可劳动肯定会消耗体力、

所以打工状态下的宠物特别容易饿或者脏。此时饥饿值以每分钟 4 点的 速度飞溅,卫生值也以每分钟 3 点的速度递减。宝宝挣钱那么辛苦,作为 主人也不要太过吝啬、记得勤喂食、多洗澡



智能理查:正常情况下用鼠标双击宠物的身体,可以直接发送宠物炫给你 的任何好友。如果你的宝贝有任何状况,双击它会弹出快速喂养对话框, 根据智能提示去处理,多半能够化险为夷

■味障礙:使用小图标菜单里的"显示/隐藏宠物"可以把小家伙完全隐藏 起来,这招地球人都已经知道了。可还有另外一种"隐藏",你也许没试过 吧? 把宠物拖动到屏幕右边,让它身体的一部分超出桌面范围,小家伙会 "哧溜"一声钻出桌面,在屏幕边缘露出一对乌溜溜的人眼睛,十分可爱

■整排露:用限标点击你的宠物,它能感知到你的爱抚哦! 不信你可以试 试,点击不同的部位它会有不同的反应。比如点击它的脚,它会在你的桌 面上闲底信步;点击它的手,它又会马上手舞足蹈…

群痛息提醒:软件右键菜单里有"QQ 小助手"功能。里面的"群消息提醒" 洗项可以设置自己感兴趣的话题,一旦群里有人聊到这些话题,宠物会大 力拍打你的桌面, 提醒你不要错过。可设置话题数量有限, 如果我一条也 个想错过该怎么办呢? 只要在话题里设置一个"任何话", 宠物会乖乖地把 群消息 条小落地通知你

的解据面: 宠物之间是可以结秦晋之好的,只要你和好友的宠物级别都在 15 级以上,性别相异,同属一代,就可以去大教堂举行婚礼 现实中的一夫 一妻制度在游戏中依然成立。结婚后的宠物会拥有自己的结婚纪念日,在 线时间再超过100个小时,还有可能获得一只或多只宠物蛋作为后代。■





果对《破天 剑》里四个女性角色进行比较, 云婷最具有中国传统女性 。 姜长袍严丝合缝,云髻高挽,皓齿明眸,顺盼之处无不显现出那种 委弱的美、在云姬身上、仿佛集合了端庄、人气、搭淑女性所有的美德。

如果不是江湖,她绝对是那种深居香闺,从不出门的人家闺秀。她会抚琴, 曲 《琵琶行》常使英雄滔满襟;她会把四季里的香桃、艳李、莲花、睡荷,用细笔丹青绘得 栩栩如生;她会轻捻玉指,将棋盘错落得烽烟四起;而在少女的春季,她更会将自己 慎密而细致的爱恋绣成一方香绢、让心思机灵的贴身件女托付给她所爱恋的人。

是为情所望,最终使云婷这样毅然断然地走进了破天江湖。那她必然已经选择 了一个她想陪伴一生、无怨无悔的人。与南宫的"侠"在起。她就是"智"、她就是力。 她就是那个破天之侠脆弱时最坚固的心理堤防; 与 剑的放荡小羁在 起,她就是 树, 那种稳如素山的树, 让浪子飘泊尘世永远也不能忘记的家的温暖, 脱不开的爱的 红线:与慕容的才气和潇洒在一起,她就是貌,那种倾国倾城,让风云变色,大地惊 艳。所以,在破天里,她永远是南宫、一剑、慕容伴侣的首选,

她永远是侠、浪、才三个人物心中永远的惦念。 原色的云婷朴素大方,红染的云婷如桃蕾初绽,黑染的

国 产 天 香

云婷沉静果断,金染的云婷端月稳重 无论让她随着江湖中的四季更换 衣饰,她水远是美的,她水远 是惊艳的,她永远是那种"纤足陌 上走, 摄取万人魂"的目光中心。但 云婷却从未在秀雅、娇红、拇指

这三个姐妹中炫耀过她的美、

她的智、她的艺。她的家世已经在经历过破天邪灵的 浩劫之后,印刻成心里的时间之尘、时间之刃,永远也 湮灭不了的伤痛的记忆,从那时起,她已经不再是一个 传统的淑女,从那时起,她就已经把描红女绣深铺讲了 心灵的湖底,开始了义无反顾的江湖行。

我看见了深夜里那位在月光下静坐冥思的姑娘, 正把她的背影热曳成这季深秋里最美丽的背景, 正把 她忧伤的眼泪垂落成这季里最品尝最亮丽的那道流 星,她的柔弱只为这夜里孤独的自己所泣,她的柔弱 是对这深秋的冷峭最好的弥补。但当赤色的红霞努 力从山脊背后将艳如血的光芒刺破这浓重的雾 舊,我相信此刻在云婷的脸上也没有泪,在她的 脸上只铸着坚如玄铁的坚毅与自信。脚踩玄门。 神行一转,纤弱的身体业已化成清晨中最耀眼 的彩虹,向着她永不言悔的破天江湖如流星般逝

# 浪漫天使

对于这个性格复杂的人物,曾让我对她如何进行描写思索许久。在《破天一剑》 里, 秃秃的身上永远体现着 种随性情来随性情去的繁复。也许在经历了父母多年 的娇宠之后,她是顽劣的,放弃了女性应学习的 切技能,却偏偏喜好习号弄箭;她 是应受人爱怜的,会依假在爱人的怀抱里将消水抹得如孔海河流;她是快乐的,穿着 双轻巧的鹿靴在洒满阳光的花丛中跳跃起舞。她就是风,她就是云,她就是四季, 随情景随时变幻着心情。

贤淑的时候, 秀秀是安静的听众, 会做在她深爱的人身边, 默默听着他讲述自己 的前世来生,抽出丝巾为他擦拭去那 抹凝固的酸楚; 喊皮的时间,她会从背后解下 那把黄灿灿的弓,啪啪啪, 串连珠,洞穿风中飘落的纤柳;伤情的时候,她会找山的 最高处, 把伤痛的虚涩挥洒进止间涓流, 随波而去, 再洒 棒落花, 把小寝餐盒。

有如火的性情就会有如火的执着,对了深爱的,她就是荒原上那束急火;对于深 恶的,她就是那堵铜墙铁壁,与之隔绝。敢爱敢恨,江湖就是她,她就是江湖。

> 正是因为这样, 秀秀与火才有了千丝万缕的联系, 她的 弓箭疾如流星,東東带者糶目的火焰,她的武功蓄势而发,布 满蚕食 切的火环。她纵身 跃就能幻化

出朵朵燃烧的云,并将箭簇的锐利与 火的炽烈结合在一起,将她的轻灵,她 对邪灵的银与对正义的爱也结合在!

邪灵轰然倒地,此时万物寂静。晚 霞适时将余辉轻轻摆放在湖面, 鳞光 如角尾般不停游动, 正如秀秀手中如

火的箭簇,也正如秀秀心中刚刚平复如火的仇焰,这时候,她的 脸上同样罩上了 层少女绯红的火焰,这时候,她的心里也同 样燃起了对她所深爱的人如火的眷恋,将弓枚拢,沿着晚霞火 焰的方向行走,我知道,她今晚又会在爱人的怀抱里,吟唱出









新手体验

文/拜月和尚

√ 为看着武侠小说长太的一代人的我们, 在年少的时候,都曾幻想过拥有扎实的 内功和华丽的招式,市井出身却遇遇高 人传授,声玄远汤且拥有无数红颜崇拜。影视作 召我们对武侠江湖的向往。而当若干年后毫差 看到《少林传奇 Online》(以下简称《少林 OL》)的介绍,便产生了带着年少的参想去体 验缴戏中的江湖的欲望。

# 初探江湖

游戏的故事发生在隋唐时期,由于苛捐杂 税、常年干早、加上妖魔鬼怪层出,人间充满着 致机和黑暗。元家粉液的是少林高僧与挨的传 承者,据说有着拯救世界的能力,虽然我们不知 道高僧们一块要找多少个传承者(这旗失去了 成为做世后被高地似地——世)。

《少林 OL》给笔者的第一印象当属颇具中 国古典和佛教特色的界面,一目了然。左上角的 轮盘显示游戏中的时间,使用的是传统的十二时 辰。除了一应俱全的体力、内力、禅力、经验等数值



题具 6 4 6 6 6 6 6 6 8 8 9



发用图的力步 话,能对游客完武 馆所。回的换到 我自们很村内。明我 我自己的玩事 我自己的玩事 我自己的玩事 我自己的玩事 我自己的玩事 我自己的玩事

第一个任务,通过日志很快就可以完成。接下来 去村长家接第2个任务,不需要杀怪就可以完成,任务奖励是等级提升,并获得500块钱。

接下来到江湖庄补充。 五年成所需要的粮 净,这里有直接补充体力和饱食度的食品。 由于初 期钱并不多,而且在作战胜利厄达整条西也可以获 得,我们少量购买后就上路了,在白沙村北边的瓦 旋坡或西边的鬼谷洞附近,可以杀一些白色的怪物 以職取经验。金钱和武学奖励。

升級后我们有4种可提升的属性:力量可 以增加物理攻击和负重上限;体力增加生命力 上限;惰性提高内力上限和法术的成力与成功 率,针对医宗还可以提高医疗效果;敏捷影响攻 古推确度,但避率和战斗中出招的顺序;武学点 则用来提升技术的等级。

# 拜师学艺

5 缀的时候我们拥有了2个武学点,是去少入口,与 NPC 对话可以了解各完聚的练习地点。 《少林 OL》中分肉搏强性的拳宗,熟练掌握各种兵器的成宗、使用华丽术法攻击的神宗和教长扶伤的医宗。攀宗的特色在于不使用任何武功要,是各有所用,武宗是少林的武势专家,身被重新,手转刃地强剑,横行流场,除妖屠鹰会员,手转刀枪船剑,横行流场,除妖屠鹰角带 出。精研佛法秘术者所在多有。而游戏中的隋末 然魔横行,其中不乏无形无体、刀枪不入的魑魅 魍魎。对付这类敌人正是禅宗弟子的特长,而医 宗人物正是唯一不靠昂贵的药剂便能回复以及 大量生命值。或是解毒、治疗伤残甚至起死回生 的角色!

# 牛刀小试

回到了白沙村,在武器商店购买属于自己职业的武器后来到瓦旋坡。左键选择名称白色或浅红的怪物进行攻击,深红的怪物很难打过,需要消耗的体力太多,不想掉经验的话最好别磋。

进入战斗呵面,通过左下的圆形笼单可以熟悉游戏战斗的方式。"炎移肺物成阵逃",想必也不 用过多的解释。通过"肃"选择使用的战斗起不 可以将招式移动到快捷栏中通过 F1 到 F8 快速使 用。选择招式各称旁的图标可以任意使用高阶或 者低阶的技能、如可以使用 2 级技能传兴怪物,就 不要使用 3 级技能。可以节省内力,持久作战。

内劲、金创、术法是战斗中很重要的因素,分别对应内劲攻击、金创攻击和术法攻击等技能。 使用某类型招式攻击具备同类型防御的敌人效 果会很差,同时所有防具上都写明了防御的类



型,可根据喜好进行技能与防具的合理搭配。

战斗中攻击的顺序决定于角色的敏捷。譬如敏捷商负重低的角色,战斗时在出手顺序上有很大优势。而武宗攻击顺序落后于擊字、枪武藩后于剑武也是这个进理(武宗使用的武器重、团队中、如果医宗有优先的攻击顺序。可以及早的给队委补充体力或施放增益法术。一般来说。编的等等消再量优先的改击顺序。而力术之、独有最强的物理攻击,高悟神宗的超高的水仓,以往,高传传的的医宗演编有量强的,也不可少的火炮。高安全。当然这些属性配制的职业在不同玩家心里有一定处量完美的,根据事好去培养适合你自一个性的角色吧。

# 我乃神诵

除了常见的少林武学,游戏中还创新了 "掸力"的概念。游戏中带有"嘉萝一重生之 力"的生物身上皆带着重生玉、带有"波甸一旋 水之力"的生物身上,则带着破坏跃,而神力就 是由重生玉及破坏玦所结合产生的能量。平常 打怪时会掉落重生玉和破坏玦,收集!对后到 少林寺门口点混元三數九流碑便可以获得掸力 1点。数后到维林仅按长条学习神通。

神通分别代表着不同领域的能力,天限通 可以观察到指定的人,找到他的所在地以及坐 标;3级时可以看到电身上的物品,天耳通可 以看到其他宗观频道和帮派频道的对话,看来 在精源 PK 前不破险便讲话了,以免验人监 听;神足遇距是实的村庄、游戏中的任意城镇。 ,期基至可以仓储意地。好下记录后传送别 该点,而组队后队长还可以使用集体传送:他 心道:级可以虚看譬如东本属性;2级可以残 家其他玩家的本本属性;2级可以较 聚其他玩家的本本属性,2级可以免于被追击, 源尺 是一个级系统。于周围传统如 是一个级系统。

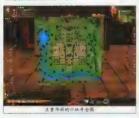


每个玩家都能学习六大神通, 无论是学习 起使用神通,都需要有足够的神力点数,而神 適也有等级— 神足通,常愈通,天眼通初级只 需要 10 多点的神力,随着神通等级提高,学习 和使用的消耗会成倍增长,而漏尽通 1 级號需 要 60 占的维力,

游戏中的武学点和禅力点都是可以通过长 时间练级获得的,在这里笔者并不鼓励每个人 都拼命成为全能玩家,和朋友一同体验乐趣才 最最有意思的。

# 视觉听觉

事实上, 玩家在游戏中粉演的角色并非只 是光头小和尚, 相反会有许多帅气的俗家弟子 查型, 游戏服装有宗派, 男女之分, 虽然读不上 是眼花缭乱, 但体现自己的个性还是可以做到 的, 虽然游戏画面并不是非常出色, 但丰富的环 填变化可以弥补这点不是——昼夜交替, 时常 下起小廟, 让人感觉游戏世事更重章实。



少林杂谈

《少林 OL》中的很多场景都是我们耳熟能详的,如长白山、法门寺、龙门石石窟等等,喜好旅游和历史的朋友不妨去体验一番。此外、游戏中的武功心法是由少林正宗演变而成。很多都是在小说电影中频繁出现的招式。

因为战斗方式是回合制,很多习惯「即时战斗的玩家可能会觉得操作性不强,其实不然一切队练领和团队 PK 才是回合战斗的重点。想切 碳技的玩家可到比武擂台排战其地玩家,也可以现摩别人的战斗来吸取战斗经验。 同时,游戏中还有采穿,伐水、采药、水作、转造、坡势,烹饪和制药多大技能,依靠这些自己动于制作武器利望一个股水镇自己制作的金强役。并且可以通过特殊物品进行打孔,然后镶嵌上宝石之类的进行强化)药水或食品,尝试一下中国传统的劳动方式也是一种独特的游戏方式。

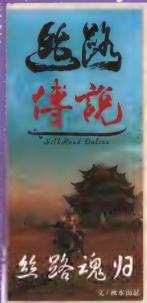
(少林 OL) 使玩家不再重复枯燥乏味的 练级,它带给玩家的是丰富多样的的副情任 务,使玩家能够回到玩牟机板 RPG 的感觉。但 同时又不会失去网络游戏玩家之间的联系,加 上真实的少林史料与历史故事背景,更是能够 吸引人对历史的兴趣,让我们一起游历少林, 仗剑江湖吧!■



BATT-84752030 BATT-84752030 BATT-84752033 賽羅修務: cs@joyal.com.cn

電話: 0086-411-8291222 传表: 0088-411-8478503 (返答) 始址: 大连市高新聞店高豐商明初北大區 A 島 40

# online Storymanal



际上,当阿水看见我的时候他是有点 害怕的。虽然他努力装出若无其事。 ▶ 见惯不怿的样子,但我依然能从他的 脸上看出那种混合了惊讶、恐怖和厌恶的表 情。客栈里的其他客人也是,有几个年轻镖师 甚至还把手悄悄挪到随身携带的武器上。我并 不在意,毕竟,对一个僵尸微笑着打招呼这种 事不是每个人都能做得到的。况且,他们对我 的态度可以说得上相当理智了,至少没有拿狗 加来泼我。

我飘到最里面的那张桌子前坐了下来。我 讨厌阳光,虽然我并不怕它。我讨厌它是因为 在阳光下我那苍白的皮肤会显得更加没有血 色,这会让我更清醒地意识到自己是一个僵尸 的事实,我痛恨这一点……哦,不,不能再想下 去了,再继续下去就是那痛苦的回忆了。

我定了定神,将客栈里的人逐一扫视,里 面并没有我要找的人。我感到失望,却又轻轻 地舒了口气,说心里话,倘若有天真的找到了 他,我还没想好该如何面对。像小女孩那样尖 叫着跑过去——绝对不可以,小女孩尖叫的话· 也许会很可爱,但我要是尖叫的话,则只会吓 死人。那么,拉着他的手,一边流泪——天晓得 我还有没有眼泪———边告诉他,在他走后我 是如何的想他,然后悄悄跑出来找他,结果在 渡口遇见山贼,被胁迫下投水逃命,然后就变 成一具浮尸,被那个大胡子的番僧捞起,最后 被他变成僵尸,四处游荡只为见他一面……痛

苦到底还是潮水一样袭遍我全身,随之而来的 还有对命运的怨念,我甚至有种复仇的冲动

阿水提了一罐子水过来放到我面前,我也 因此回过神来。只拿来了水,没有其他。僵尸是 不需要吃东西的,但要有足够的水分来保持身 体不干枯, 使肌肉还能拥有弹性。看样子, 阿水 还真的是见多识广。

他立定身子,对我笑笑,说"我叫阿水,是 这间客栈的主人。请问客官如何称呼?"我淡淡 说道:"叫我吉了就可以了。谢谢你没有拿死老 鼠来招待我。"阿水又是咧嘴一笑:"吉了小姐 说笑了。小姐还要些什么?"我不由得一怔,久 违的称呼了。是的,我以前确实是位富家小姐。 即便是后来,那位大胡子番僧发现我的时候, 我也依然有成为大家闺秀的机会。那番僧本来 是想起度我的。"早点投胎,找个好人家吧。"他 这样说到,我却请求他把我变成僵尸,永世不 得超生的僵尸。从那以后,小姐这个称呼,就再 也与我无缘了。突然,我意识到阿水还在等我 的回答,连忙说道"我要间客房,不要太大,最 好是背阴的。"阿水点点头,转身去招呼别的客 人去了。

沙漠是贫瘠的。这里除了几棵仙人掌外, 什么也不长。沙漠又是富饶的,东方的丝绸、瓷 器、香料都要穿过这片沙漠,运到西土去,然后 从那里运回同等重量的黄金。在那些商人们的 眼里,这条险恶重重的路简直是用黄金铺就 的。确实有不少人在走过这条路后成为巨富, 也有人成为路上怪物嘴里的食物,或者是血本 无归而成为山贼。然而,越来越多的人为了这 个黄金梦来到沙漠。我的他也是因为这个原因 离开的,他说要给我最华美的衣服,最艳丽的 饰品,我说,我只要你留在我身边。然而,我最 终还是没有留住他,他在一个春天的早晨走 了。他走的头天晚上,我们在村头的土地庙私 会。那晚,我们走得很近很近。



楼下的这些人怀着跟他一样的梦想吧。商 人和他们的保镖,此时正在意用晚餐,划卷声, 酒今声,此起彼伏。我受不了这种喧嚣,便悄悄 地从窗户飘到院子里。沙漠的月色很美,今夜 又是月圆之夜,那月孤悬天际,如水的月色洒 在沙丘上,使得沙丘看起来像海上的波涛。我 信步院中,独自欣赏着美景,却不料将正在给 骆驼喂料的阿水给吓了一大跳。无论如何,一 个在月亮下飘来飘去的僵尸总是让人感到恐 怖的。何况,我还在脸上贴了张灵符。这本来是 用来增强力量的,没想到作为吓人的道具也很 合话。

阿水看起来有点惊魂未定的样子。我故意 说道"看起来很吓人吗?"阿水点点头,忽然意 识到失礼,又连忙摇摇头,说道"其实并不可 怕,你们都不可怕。"我对他说的"你们"感到好 奇,于是问到."你们?以前你见过很多我这样 的吗? "阿水点头说:"是的,不是很多,但我见 过好些个。你知道的,要过沙漠就必须打我这 儿过。"他顿了顿说到"你们其实都是好人的, 都是心里有太多的牵挂才不肯安心走的。跟那 些脏东西不一样。"说完,他平静地注视着我, 好象要证明他说的是真心话。我突然觉得很感 动,终于有人不把我当怪物看待。然而两个人 就这么直接摆腾着总有点尴尬,还是我先打破 沉默。我说:"你厉害啊,年纪轻轻就有这么大 的产业了。"阿水那种职业微笑又回到他脸上



"哪里哪里。还不是老爷子留下来的。可惜,辛 苦了一辈子,没正经享过一天福,倒是便宜我 了。"我又问"阿水这名字是什么意思?有什么 特别的含义吗?"阿水说到"哪里有什么含义 啊,就是生我的时候刚好打出了这口甜水井。 老爷子高兴,就给我起了这么个名字。"我说 "很不错啊,没有这口井,你的生意还怎么做 呢。"阿水点点头"这倒是。"

"对了,"我说,"我想去西土,能帮我找个 同行的驼队吗?"阿水挠挠头:"有点难办,这些 人都有点害怕你呢。"他冲房里抬抬下巴。"不 过慢慢来吧。反正这两天是不可能过沙漠的。 这段时间正是陆龙卷横行的时候呢,怎么也得 等上4.5天,等龙卷期过去了才能上路,到时 候该有更多商队来的吧,慢慢再联系好了。"也 只能这样了,我对阿水点点头说:"那就拜托你 7.

果真像阿水说的那样,客栈里的商队都没 有起身,而新的商队也来了好多。客栈已经爆 满了。真的佩服阿水的能力,一个人能安排好 这么多人的食宿。"每个商队都会派出些人来 帮忙的啦。"阿水解释到。"不过,你还是该找个 黎手啊,最好是找个老婆。"我半开玩笑地说 道。这些天跟阿水已经很熟了,半夜我从窗户



飘下也不会吓着他。"要找也得找像吉了小姐 你这样的啊。"阿水这坏小子,连我的便宜也敢 占."啊,你想找个活死人做老婆吗?""有什么 不好的啊,至少省很多粮食。"说来也奇怪,跟 阿水一起说到自己是个僵尸的时候,我竟一点 不自然的感觉也没有。

还是靠阿水帮忙,在陆龙卷过去后,商队 起身的时候,终于有支商队肯带我一起走。他 们的领队是个极小气的家伙,请来的镖师不足 正常数量的一半,也没有坐骑。听说我不要报 酬,且不用吃饭,又在亲眼目睹我身手后---这也是那个番僧送我的礼物,勉强答应我加入 他们的驼队。

告别阿水和他的客栈,也就等于告别了我 开心的日子。自从他离开后,我就一天都没开 心过,只有在阿水这里才找到了那种久违的开 心的感觉。然而,现在又得跟这些人作一次不 愉快的旅行了。还不是为了他,一想到他,我的 心又矛盾起来。

商队里的人对我都很敬而远之。这倒也 好,我也不想在这种情况下跟谁说话。我们已 经进入沙漠腹地了,人和牲口都陷在很深的沙



子里行走,比戈壁更费力,速度也慢了好多。唯 有我是飘着的,一点也不吃力。

一路上还算顺利。虽然有几只沙魔虫试图 袭击我们,但都被我轻松打发了。他们带来的 那些镖师, 早被在沙里走路给弄的疲惫不堪 了。其间也碰到过几次死灵战士,那是战死的 匈奴士兵的亡魂, 虽然也被我们解决掉了,却 总计我有免死狐悲的感觉。供给也不够了,我 只能得到一点点水,弄得皮肤皱巴巴的,跟干 尸一样,也越发可怕起来。尽管如此,我还是全 力保护着他们,向西土走去,希望能在那里找 到他,哪怕是他的一些踪迹,也足慰我心了。

已近傍晚,太阳虽然仍余威不减,却比晌 午要温柔多了。商队又开始新一天的旅程。空 气越来越凉爽,夜色也愈发浓重,脚下的地面 斯斯变得坚硬起来,这意味着我们快要接近沙 漠的边缘了。每个人都兴奋起来,似乎马上就 能穿过沙漠了。其实要看见沙漠边上的山峰还 要两三天呢,而且,这种地面,已经能让马自由 奔跑了,也是山贼出没的地带,比起前面来,风 险要更大。我不得不更加小心。

夜风轻缓吹来,我听到其中似乎夹杂了一 丝哭喊声,我警觉地停下脚步,四处搜索这声 音的来源。众人见我停下,都不解的望着我。我 作个禁声的手势,循着声音的方向走去。"嗨, 你的责任是保护商队,其他的就不要管了。好 吗?"领队喊到。我停了下来,"我们说好了的, 你不能言而无信。"我回头瞪了这个中年胖子 一眼,却不得不折返回来,随着商队缓慢前进。

我耳边一直都萦绕着那个哭喊声,因为这 让我想起我在黄河渡口被山贼……我又陷入 回忆中,一时间,痛苦、愤懑、怨恨诸种感情涌 入1 头,我的魂魄又处于一种游离于这具肉体 外的状态,我似乎能感觉到我心中的怨念马上 要爆发开来

一声惊呼使我清醒过来。我看见商队的人 缩成一团,那几个镖师已将武器拔出,形成个 半圆,站在前面。他们面对着一群骑着马的黑 衣人,这些人一身黑色劲装,弧形的弯刀被漆 成黑色,明显的山贼装束。看起来他们刚刚捞 了一票,因为他们后面跟着一群骆驼,驼背上 大包小包堆得老高,还有几个妙龄女子——我 突然明白了,刚才听到那阵哭喊声就是她们发 出的,而这群山贼不知道是发现我们,还是带 路的这个猪头自投罗网跟人家撞上,反正现在 事情不妙。不过,江湖事江湖了,还是让这几个 镖师先去交涉吧,倘若他们不按规矩办事,我

再出手不迟,对山贼,我从来不手软。想到这 里,我又仔细打量了下这群山贼---啊~,啊, 这不可能,不会吧,不会的。我的血液似乎要停 止流动,假如我还有血液的话,我的心脏似乎 要爆裂开来,假如它还能跳动的话。我呆呆站 在那里,四肢有如被禁锢了一般。那个为首的, 那个为首的黑衣人,身影,举止,声音跟他都是 那么的像! 是那么的像!

等等,不会的,一定是搞错了,他明明是个 商人,怎么会出现在山贼队伍里呢?而且,他是 不会武功的啊。所以,一定是搞错了,一定! 然 而,似乎是要打破我的幻想一样,那黑衣人一 把扯下自己的面罩,对一个镖师吼到"狗屁规 矩,老子就是规矩,好好看着,杀死你的人是什 么样子。"在月光的映照下,那脸清晰地呈现在 我眼前。是的,是这张脸,曾经让我魂牵梦萦的 一张脸,曾经与桃花相映的一张脸,曾经紧紧 贴着我的脸的一张脸。而现在,却是满面的杀 气与狰狞。



命运,对我真的是太不公了,它一次又一 次地捉弄我。该诅咒的苍天,为什么要这样对 我, 计我最心爱的人成为我最痛恨的人。我心 中的怨念和愤恨一下爆发,苍天,我以我的灵 魂和我爱人的血来诅咒你。我口中发出尖利的 叫声,所有的人都趴倒在地,露出痛苦的表情。 而我,则飘荡在空中,将那群黑衣人一个一个 粉碎, 轮到他的时候, 我把脸凑了过去, 从他的 眼睁我看出了惊喜和恐惧,"他认出我了。"我 想。不过,我管不了那么多了,我在他脸上轻轻 一吻,手同时掠过他的咽喉。好了,一切都完结 了,我听到清脆的一声响,那是我魂魄碎裂的 声音、我知道。

那些魂魄的碎片以风的形式存在,飘到沙



# online Story网络民间



《征服》里,我是一个独行快。低不是因为我个性修异, 也不是因为有什么"普经沧海难为水"的伤心往事。开始的时候,因为觉得男弓的造型好,所以不顾朋友散笑自己是"人妖"练了一个"男弓箭手",可惜在云门关外嚷了学长 也没人愿意带我练级。后来在高人的指导下,趁着还没有突破 30 极大关,我就转练了"女勇士"。该下总算是有人带我回处云

游了,可是我又老是见利等。"在练规时总是太专心检查机态了造态。一晚上被怪"温柔拥抱"后以曲灵状态漂浮回城 N 次,简直就是家常便饭。几回下来,别说带我的老大们,就连我自己都都闷到无语了。想想这样下去也不是事儿,还不如自己乖乖地到等级适合的地方打怪,虽然升级速度比不上在老大身边端经验来得快,但这样不容易死掉。久而久之,我也就习惯了一个人,"优剑江湖"!

这天,我正在恢蕩林和山麓顯养。面紅耳赤时,半道突然杀出个弓箭 年 见见他左右开弓。一个散射,我辛苦杀了半天的山贼就这么一命呜呼 了。害我想失了大半额的山,却只得到了点漆的经验值,依设我能不火雪 三丈吗?不过,再激烈的行为也需要冷静的判断,万一对方是那种随便射 期等統維让我回到齒更状态的原怀,我岂不是贻了失人又折兵公。在确定 对方只比我高一级,即使一言不和结果也不会太难看后,我胆也壮了,气 也粗了、喂,这里满地都是怪,你干吗谁要抢我的??"

没想到他二话不说,冲着我将手就是一阵凄躬,呼,欺负,啊;我也不 是那种闷头挨打的类型。冲过去就是一阵乱砍。他不知道是哪个玩鬼做 的设置,在与远程攻击的弓箭,尸队中,男士和战士的职业就是特别地吃 亏。既然等级相差不大。我也不甘示弱地回了他几刀,但是眼看着越来越 少的血瓶,也只有见好被收、转身用轻动快速的向坡里奔去。并且记下了 他的名字——"我不是仙人"。哼!我决定了!管他是仙人还是猪头,以后 见一次就打一次。 还真是应了"不是冤家不聚头"这句老话。两天后,我又在枫溪林遇到 了他。有了上回的经验,这次我可学乖了,二话不说就往城里跑,带足了血 瓶转身就朝来的方向亲回去。还好,他还呆在那里没有走掉。想想他上次 一个招呼也没打就劈头射了我一顿,我决定就这样以牙还牙,杀气腾腾地 举刀敌向他劈去。

"咦,怎么打不到?"汗!原来我忘记了将状态调整到"PK"栏。确定一切都 OK 后,我再次向目标发起进攻。5 分钟后——

"喂,你干吗打我?"哇,我最鄙视这种人了,明明是罪魁祸首,还装无

"两天前,就是在这里,你抢了我的怪,还对我大打出手,这么快你就 忘了!"

"啊,有这种事吗?量,我怎么都不知道。"

你辈? 我才要晕呢! 明明是个男生,说话还这么娘娘腔,真是的,鸡皮 疙瘩掉一地了。

"喂,还要不要接着打了?"

"啊,什么?"一时没反应过来。

"我问你还要不要接着打,不打的话我就要闪人了。"

打还是不打?这真是一个问题。我陷入了哈姆雷特的逻辑当中。算了, 反正我也只是为了出一口闷气,现在打也打了,还是练级重要啦。一抬头, 郁闷,"我不是仙人"早就复活回城了!

接下来的几天,经常可以在鸣凤堡碰到他,也不见他打怪,经常一个人呆在城里。更多的时候,只停留1、2分钟就不见了。

终于,我升到了110级,在敦煌里猛杀蝙蝠。现在我已经不是当年的 "娃娃兵"了,组了一个队伍,带起新丁来,和其他人不一样,我带的都是男 性的职业。唉,要是当年我有身边这些小子这样幸运,遇到一个概2这样 收男性小弟的师父,我也不用舍弃弓箭手的号了。现在想想还真是心疼, 因为与箭子有"散射"技能后,剧怪从不落于人后,好在现在练的勇士也很 强性就是了,只有"白我安慰"了!

在新收的小结第 N 次死回城,又 N 次在回到打怪地点的半路上被怪 物"截杀"后,我再也忍不住回头陪他一起走到打怪地点了。真不知道当时 怎么会收了这么笨笨的一个小朋友,还真是有我当年的风范。不过这不是 问题,问题是我怎么会觉得这是一件很值得得意的事情,汗。

就在我白鸥得意的时候。"老大,老大,我又死了,5555。"他又哭着回 来了。

"墨,你怎么这么容易挂掉?我都跟在你身边了,你就不能小心点,看 到怪就绕开来走啊。"看着呈幽灵状漂浮在我身边的小朋友,我实在是无

"不是啦,老大。我不是被怪 K 的,是被人 P 的。"

"啊,知道是谁吗?"

"就在老大你后面一点点。叫'我不是仙人'的那个。"小朋友满腔愤恨 的指控到,怕我看不明白,还特地飘到凶手的身边。

好哇,又是你这个"我不是仙人"。一阵子没看到你,看到就坏我的事 情。之前是抢我的怪,现在竟然杀起我的人来了,今天非要彻底的解决这 件事情。"你先回城去,一会再到这里来找我。"开战之前还不忘安排好身 边的小朋友,嗯,我真是一个好老大。

"'我是不仙人',你没事就找我麻烦,我怎么得罪你了?! 今天,有我 没你,看着办吧!"说完这话连我自己都佩服自己,多有气势的一番话。

30 秒后,没有声音。50 秒后,不但没有声音,连动都没看到"我不是 想仙人"动一下。所谓"忍无可忍,无须再忍",我冲上去抬手就是一阵连 击,就看见刚才还在我面前趾高气昂的"我不是仙人",瞬间就不成人形。 那一刻, 敦煌里又诞生了一个幽灵。

"啊,怎么会这样,这么简单就死啦?"

仔细一看,"我不是仙人"穿的装备居然还不到50级,这也太扯了 me.

"哇,老大好强,厉害厉害!"

一回头,"你怎么还在这里,不是让你先回城,再过来找我吗?" "我一个人,回城不敢过来啦。"

嗨! 我没被对手打死,却被这个笨小子给气死了。

敦煌一战后,经常会碰见"我不是仙人"。总是一副呆呆的样子,很少 见他打怪,估计他大部分时间都用来发呆了。那天,我一如既往的打算掠 过他向怪冲去,他突然开口说话了:"每天都这么打怪,不无聊吗?"

我停下来,确定附近3米内左右都没人,才小心翼翼的回了一句 "你是在跟我说话吗?"

"是啊。"

"你的问题还直奇怪,不打怪怎么升级呀?"

"升级有什么好啊?"

"废话,玩游戏不升级你还玩什么游戏。"我不是碰上一个脑筋转不过



变变的人了吧?

"我不明白。"他自言白语,转身走人了。

量,怎么会有这样的人啊。

这样的对话在接下来的日子里时有发生,频率基本是两天一次。大多 数时候是由他发起话题,又以他梦游般的走人结束。终于有一天,我实在 无法忍受长期处于被动的地位,决心搞清楚他这种"梦游"行为的"病因"。

"你每天就这么上来累一累,也不见你打怪升级,你呆在游戏里到底是 干什么呀? "20 秒、40 秒、50 秒,无语状态中……基本上由我发起的话题 都是以这样的背景结束。就在我准备走人的时候。他突然冒出一句:"等

"啊?"我一时没反应过来,失态。

半天,持续沉默状态。我决定不再继续丢脸下去,转身就走。

"你有见过一个叫'亦默'的男弓吗?"

"亦默?好熟悉的名字。"我不知不觉停下了脚步。

"他是我老公,约好要一起练级的。"

"老公?你明明是男的呀?"亦默?!真的好熟悉,思考中……

"不是,这个是我的小号,我的大号是女弓,在我们刚练到 30 级的时 候,他就不见了。我建了这个小号,到处游荡,希望可以找到他。"

汗,我终于明白为什么"亦默"这个名字这么熟悉了,我之前的男弓就 叫"亦默"。

"算了,估计你也没有遇见过他。要是什么时候你看到他了,跟他说我 还在老地方等他。我的大号是'调笑仙人'。先谢谢你了。"

"我不是仙人"转身下了线,剩下我呆呆的站在原地。

想当年,这话说起来就长了。

第一次踏进(征服),我意气风发,立志要将所有的职业都尝试一遍。 最后决定先从弓箭手开始,在寻找老大带我升级的时候认识了"调笑仙 人"。因为我是用男生的身份,所以不是每次都可以找到人带我,于 笑仙人"就经常陪着我一起练级。后来我们还结了婚,不过她始终 我是女生。再后来,因为自己升级的速度实在是太慢了,我就转练。 士。因为是在郁闷的情绪下突然间决定的,当时没来得及告诉她, 就慢慢忘记了,没想到她一直在找我。

要是告诉她我其实是个女生就惨了!想来想去,我觉得还是不 直相比较好。

"我认识'亦默'啦。"在云门关我又一次遇到她。 "你认识他?"

"噢。我和他以前是朋友,不过因为他前阵子搬索了,所以现在我也是 系不上他。他走的时候说他换了一个新环境,以后可能都没提会上搬了。 "我不是仙人"摆出了一个伤心的表情。

"他有跟我说,让你找个新伙伴一起练级,是我一直忘记起你说了。

手心都在冒汗了,说谎的滋味可真不好。 "哦,我知道了。谢谢你。""我不是仙人"说完这句话就匆忙下,对了

没过多久,"什么,你要我带你?"我看着"我不是仙人"不知道。 么才好。

"是啊,一个人练级很辛苦呢。拜托拜托。"

天哪,这是什么孽缘呀?!实在是被她缠的没办法,"好啦,带你也是人 啦。不过拜托你改成女号再来,对着一个娘娘腔的男生讲话真的很想。

"不会啦,我觉得这样没什么不好啦。"

正所谓

到 裁衔花枝, 精卫添海石。

同是风流物,辗转红尘中……■

# 华山论剑,决战指尖

ACON5 而安总决赛日记

多个小时后,当我从 9000 米的上空俯瞰而过天晴的西安时,水分蒸腾 而成的朵朵白雾令这座千年古城有种说不出的神秘,也让我再次感觉 到她的魅力,就如同这 50 多个小时我所经历的 ACON5 全球决赛一 般,大气而令人难忘。

# 凶點

2005年6月4日~6月5日,来自全球16个国家和地区的电子竞技选手们齐 聚千年古城西安,在华山之麓争夺由升技公司及其合作伙伴举办的 ACON5 全球总 冠军——事实上,在早前的数月里,ACON5的预选赛已经在全球 20 个国家和地区 的 150 多个城市火爆进行。最终,16 名 ( 應善争霸 II ) ( 以下简称 WC3 )选手和 16 支(反恐精英)(以下简称 CS)战队过关新将,来到了西安的全球总决赛赛场。

作为(家游)杂志的记者,我普应邀亲历了ACON5中国区总决赛,看到了来自 四川的 CS 战队 Goldtel 如何以败者组身份晋级决赛、并最终连胜两局夺冠 也看到 了 WC3 选手 WE Sky 如何一路高歌猛进并最终问鼎。而最后,我们也一同来到西 安,见证了这场由中国人在中国的土地上举办的全球顶级电子竞技总决赛。以下,就 是笔者在这50多个小时内的所见、所感。

# 7 100

### 2005年6月3日 星期五 北京 暗 西安 晴转名云

今天北京的天气非常棒,我应邀飞往西安报道 ACON5 全球总决赛。为了赶上 10.55 的飞机,我起了个大旱,并最终提前1小时办好登记手续,然后坐在首都国际 机场宽敞明亮的候机大厅里,听许巍的音乐。

接二连三出现的与我不同肤色的年轻人开始坐到与我同一班机的候机区域,这 本无特别,但当我发现他们中许多人穿着印有国名的统一服装后,开始怀疑他们是 否就是本次 ACON5 总决赛的选手,而让我肯定自己这一推测的理由是同样来自俄 罗斯的 SK.Deadman 和 Virtus.Pro 的出现——看来,我要和一群"联合国军"一同 飞往西安了。

北京到两安, 东航的客机只用了 1 小时 20 分。坐在我身边的这群背负各自国 家竞技游戏玩家希望的洗手们,可能或名或少受到时差的影响,整个旅涂基本上都 在休息。只是在飞机平稳着陆在咸阳国际机场的地面时,整个机舱内响起了他们的 欢呼声。我想,这是源自对竞争的渴望的欢呼。

机场出口高举 ACON5 标志的接待人员,让所有人在比赛前第一次正式的集结 起来,从大家相互讨论可以看出,这群年轻人已经是身经百战,早已相互熟识。短暂 的休整之后,所有人乘大巴来到西安市内的宾馆、比赛明天就要打响,现在大家最需 要的是休息。

初夏的西安,天气已经能用"炎热"来形容。

晚上7点,主办方在宾馆餐厅为大家举行了欢迎晚宴,为了照顾不同国籍选手 的饮食习惯,还专门安排了素食者和穆斯林的专门餐桌。我和来自马里西亚的





NBTD-50 战队同学一事, 也因此结识了风趣幽默的 (PCGAMER) 杂志马来西亚版 的记者 Simon Phun.

晚餐结束后,所有选手和记者们来到比赛场地西安国际展览中心,今晚要进行 抽签仪式,同时选手要进行适应性训练。22.30,大队人马回到宾馆,等待明天开幕 的 ACON5 全球总决赛.

等待,是令人兴奋的。

### 2005年6月4日 星期六 西安 阴转小雨

7 30 开始早餐,各国选手都在讨论着战术,我已能从中觉出比赛的紧张气氛。 而当我们8.30抵达赛场外时,许多观众已经先于到达,可见电子竞技在这里有着 非常好的"胜公其础"

进入用城墙和兵马俑布置的寨场,我发现观众席已经几乎被坐满,看到自己心 中的偶像们进场,人群中不断发出阵阵惊呼。利用短暂的时间与 FANS 合影后,选手 们很快就坐,迎接 ACON5 的开幕式。

开幕式在极具中国文化特色的击鼓舞旗表演中开始,而京剧表演更是让整个赛 场内的气氛在比赛前就临近沸腾。接下来由主办方为 16 个国家和地区的选手、战 队颁发 ACON5 地区冠军奖杯,而每一位选手、战队上台时都博得了台下观众的掌 声,不过 WE Sky和 Goldtel则赢得了更多的欢迎,看来主场优势十分明显。开幕式 完毕时已经几近中午,虽然天空开始飘起小雨,但主办方预定的 KFC 快餐还是按时





送到。于是,来自国内外的参赛选手、媒体记者们各自在场内场外就地进餐。

迅速吃完午餐后、激剂的比赛开始 WC3 赛中 WE.Sky 首轮仅用时 5 分钟就轻 松战胜英国选手 bond, 韩国选手 WE\_Remind 和 SK.Deadman 也轻松获得胜利。 第2轮中WE Sky 遇到了法国 JD 选手 GG15-Blatty 的强力挑战。最终 Sky 获胜。 将与 SK Deadman 在上半区的胜者组决赛中相遇。最后同时进行的胜、败者组半决 赛中,WE Sky 不慎输给了国际大赛经验丰富的俄罗斯少年 SK Deadman, 跌入败

CS 比赛的焦点无疑是北美新费 cot 与北欧勃旅 SSV lennitz 的巅峰对决,结 果 rot 点 16 7 的转大优势获得胜利。中国的 Goldte 不敌对手荷兰的 Defuse Kas,不幸跌入败者组。今天CS最大的今门来自马来两亚的NBTD 50,他们不可 里议的 匐太了北欧区决赛中击败 N P 的 SSV-lehnitz。接下来, Goldtel 在败者组 16 8 击败澳大利亚的 Fonchon Zero, 韩国的 lunatic-hai 则淘汰了德国豪门 aTTaX。

今天的比赛一直持续到晚上 11 点,选手们也只能在赛会主办方的安排下,在 晚餐结束后迅速乘大巴回到赛场继续比赛。所幸的是,中国选手均,步险,扩关,期待他 们明天的表现。





((本):图

参加本次 ACON5 西安总决赛的报 比赛以外留给我深刻印象的有两件 同样を基敵権が正去で 者。整个比赛的两天里,两安的观众们热情 的支持着场上每一位战手的每 次哺乳表 现,而最终进入决赛的 WE Sky,到获得全 场观众近乎狂热的拥护。同时,他们也是极 具水准的,在比赛陷入胶着时会保持安静

而在战争比赛胜利时又报以热到的掌声

与两安观众同样充满着情目专业的还有来自国外的媒体记者们。整个比赛过程、我们都 可以看到来自美国的 TsN 记者在激情的作着解说。而国外记者们专业的采访装备和对赛事 的专业纪录也让我们这些国内同行汗蒙。此外,和国外媒体记者们聊天中让笔者对国外电子 竞技相对国内更冷静、更轻松的环境有所了解。毕竟游戏是用来获得乐趣的嘛。

### 花絮 2

本次比赛中最让大家惊喜的就是 Rocketboy 和 Fatality 的划场,除了为本次比赛做一 定宣传,他们还要为各自接下来的国际大赛进行战术讨论,并在宾馆中作对战清锋。

想来,体育竞技最诱人的地方恐怕就是不将胜负带到场外吧。因此在比赛结束当天晚 上的庆功宴上,各国选手们开怀畅饮,相互拥抱,放声大笑,而收获最大的俄罗斯人更是向 所有人展示了他们游戏以外周样堪称世界顶级的酒量





2005年6月5日 星期日 西安 中南转阴

与昨天一样, 匆匆吃完早饭, 我们就来到比赛现场。连夜的降雨已经让西安从初 夏变为深秋,但丝毫没有影响到赛场内的热烈气氛,而现众人数也没有因为下雨而

WC3 项目中,中国选手 WE.Sky 由于在昨天被劲敌 SK Deadman 打入败者 组,今天他第 1 场比赛就要与之前苦战过关的法国 UD 选手 GG15-Blatty 再次遭 選、结果 WE Sky 第 2 次击败对手,而 SK.Miou 在输给韩国的 Remind 后成为 Sky 的下一个对手。WE Remind 与 SK Deadman 的胜者组比赛中, SK Deadman 最终 获胜, 而与此同时 WE Sky 也战胜了德国的 Miou, 接下来的战斗依然在 Sky 和 Deadman 之间展开,最终 Sky 以 2 1 拿下,成功晋级决赛。面对韩国的 Remind, Sky 连胜 4 局、干净利落的拿到了中国人的第一个 WC3 世界冠鲨









CS 比赛方面,中国战队 Goldtel 在 今天致者组第3轮比赛中以161横扫 之前表现出色的波兰战队 Frag eXecutors、无奈在接下来的比赛中他们 以 10 16 不敌 Defusekids, 止步 8 强。而 今天 CS 比赛再爆令 J, 夺冠呼声最高的 北美新贵 col. 在不敌俄罗斯的 Virtus Pro 后, 居然以 11:16 输给韩国的 Lunatic-Hai 而惨遭淘汰。接下来,两胜 中国的 Defusekids 击败了韩国战队 Lunatic-Hai, 俄罗斯的 Virtus Pro 则击 败了法国的 Bizounours,最终 Virtus Pro 在决赛中与经过两个加时艰难击败 Defusekids 的 Bizounours 相遇。决赛 中, Virtus. Pro 以 16:7 的较大优势战胜 Bizounours,获得了冠军。



晚上 6 00,振奋人心的 (We Are the Champions) 在整个赛场中回荡,而此时 这里已经没有胜负。每一位上台领奖的选手都获得在场所有人热烈的掌声。而 WE Sky 更是获得了爆棚的喝彩 正如主办方升技公司廖总在闭幕支持上所说,这不是 结束,让我们共同期待ACON6,明年再见 ■(文/七月)





# 法兰西,我们来了

# -i7 2005ESWC 山国区总决察

年6月9日至6月12日、全球三大电子竞技赛事之一的 "ESWC2005 中国区决赛" 在石景山北京数字娱乐产业示范 基地——北京石景山体育馆展开激战,经历了全国 25 个分赛 区镭炼的 "反恐精英"、"魔兽争霸■"、"职业进化足球Ⅳ"项目的冠军选手和 CS 女子大师赛、GT4 赛车项目的参赛选手携手为中国电子竞技爱好者献上了一场大 餐,经过四天惊心动魄的比赛,各个项目的名次也水落石出,李晓峰等十多名选手将 代表中国参加7月在法国卢泽宫举行的全球总决赛。





# 反恐糖类

参加中国区总决赛的 CS 战队基本囊括了中国的 CS 精英、一共有 25 支战队。 分为四个小组。在激烈的小组赛当中, wNv、GZTV、Star eX、Passionate Future、 E-home、I'm、Spilot、New Life 八支队伍脱颖而出,进军八强。由于本次八强赛制采 用的悬单败淘汰,胜利或者回家,对于这八支梦想着去法国圆梦的队伍来说,每场比 審都是生死大战。最终, wNv和 Passionate, Future 杀出重图, 会压力等, 拽手进军



法兰西。而在最后的决赛当中,wNv16 11 战胜 Passionate Future,夺得了 CS 项目 的冠军。

从本次比赛的具体场次来看、Passionate Future (前身为 9EZ )的表现较为抢 眼,队中几名很有特点的队员给玩家留下了深刻的印象,而 wNv 则用成绩证明了 自己是当之无愧的中国顶尖战队。由于这一年来中国 CS 的发展,中国战队同败美 强队的差距有所缩心,因此 wNv 和 Passionate.Future 这两只队伍可能在法国会取 得比较理想的成绩。另外北京战队 Fehome 也有精彩表现,他们在近一年当中讲步 神速,成为目前北京 CS 的旗帜,在今后的比赛当中应该会取得好成绩。

# 塵雲爭騙川

xiaoT、MAGICYANG、Anas 和 Guangmo 四名国内高手由于参加 WEG 而没能 参加此次比赛、WAR3 项目的籍彩程度有所降低,但也产生了不少经典的对局。经 计小组集和八强 包太事、WE.Sky 和来自上海的 OchlATII.svc 闯入了最后的决赛。

今年 Sxy 可谓是顺风顺水,先是在 WEG 第一赛季的比赛当中勇夺季军 其后又 在 ACON5 全球游戏大赛中过关新将,为中国魔兽赢得第一个世界冠军,人气正旺。 而 svc 则是在沉寂了许久之后又出现在大家面前,不过他一出现便杀入决赛,引人注

目。决赛存在 TR 和 PI 这两张地图上 进行,双方的种族都是人类。同族对战 对战术和操作要求都很高,稍有不慎 就有可能陷入被动。在两场比赛中, svc 在战局的把握和操作上相差 Sky 都还有一段距离, 而且在防守上出现 些不该有的失误, 反观 Sky, 则是 显示了丰富的大赛经验和娴熟的操 作,完全控制了比赛,最后他以20轻 松获胜。7月的法国总决赛,卢浮宫将 云集世界魔兽顶尖高手,Sky 是中國 最有希望获得奖牌乃至金牌的选手。 我们预祝 Sky 能够取的新的突破。



# 职业进化足球仪

由于 PES4 项目预赛参赛人数众多,这次到北京参加 PES4 项目决赛的每位选 手都是经历了七到八轮残酷的比赛才选拔出来的,必然是这个项目上拥有绝对实力 的精英玩家,因此比赛进行的尤为激烈精彩。最后来自重庆的选手陈大伟战胜了赵 航, 傲视群雄夺取冠军 赵航获得了银牌, 同时也取得了进军法兰西的入场券。中国 的"实况足球"水平一直处在世界顶尖行列,去年在法国,PES3项目获得了三四名 的好成绩,我们有理由相信陈大伟和赵航在今年也会带给中国玩家惊喜。

实见足球"系列一直是中国乃至全球最受玩家欢迎的体育类游戏,去年 PES3 成为 ESWC 的正式比赛项目,吸引了大量实况玩家的参与。今年 PES4 项目 则是更加火暴,仅北京赛区的报名人数就达数百人,甚至超过了 WAR3 和 CS 等传 统项目。由此也可以看出实况足球作为新兴的电子竞技项目,具有很大的发展潜力。 今年是"实况足球"诞生的第十一个年头,该系列在 KONAMI 的精心打造下越发趋 向平衡, 已经出现了超越 FIFA 的苗头。而且"实况"系列更受到了比赛赞助商的关 注,主要因素是该系列对硬件不断更新的要求,而且这种更新的要求又是玩家可以 承受的,相比 CS·S 对硬件的更新要求超出了大部分玩家的承受能力所导致的失 败,"实况足球"系列在这方面则显得刚到火候。只有一款年年需要玩家在承受能力 范围内更换配置才能进行的游戏,赞助商才会无条件的支持,并努力让它成为电子 竞技主流项目。从这个角度来说,实况足球拥有美好的前景。



# サ子 CS 大师寮

由于 NEW4 去年在 ESWC 打出了第二名的好成绩,加上 SWAN5 今年 5 月获 得西班牙 CPL 巡回赛女子大师赛的冠军,本次女子大师赛吸引了将近 +支队伍 参与,媒体也是给予了很大关注。但就是在这个项目的决赛上,却出现? 些争议, 决赛的双方是经历了重组的 NEW4 和另外 支女子 CS 强队 5 Coors, tr. 赛地图是 de\_dust2,这张地图也是女子比赛经常选取的一张地图、现实性很强。因为只有冠 军才能去法国参加总决赛,双方在比赛开始后都显得比较紧张;而就在比赛进行到 尾声的时候,NEW4有一名队员向裁判投诉,提出5'Colors有一名队员使用了无声 雷。现场裁判经过讨论后判罚 5 Colors 犯规,扣除当局所有比分,比赛也不得已进 入加时赛。而经受了如此成动的 5'Coors 在加时赛中溃不成军,最后输掉了比赛。 失去比赛后的 5'Colors 队员目满现场,与欢庆胜利的 NEVA 形成了鲜明的对比。

从赛后各方资深电子竞技评论员的观点中可以看出,这次判罚确实是值得商榷 的,中国电子竞技的裁判体制已经到了必须进行改革的电步,希望各个大赛和相关 组织尽快做出应对措施,建立和健全统 的裁判培训体系和行业规则,保证以后所 有的大赛能够公平顺利的进行。



相对于其它项目的选手,参加 GT4 项目的选手普遍年龄较大。由于 赛制的关系,选手的每轮比赛成绩都 会影响到最终的名次,因此比赛也 直是非常激烈,精彩场面不断。最后,



王博和贾肇伶分别获得这个项目的冠亚军,其中王博将代表中国参加法国总决赛。



本次比赛还邀请了新生艺人吴爽作为赛事的代言人。而这位街舞精灵的师姐则 是有着相当人气的歌手 阿朵,作为上届 ESWC 比赛的形象代言人,阿朵也亲临 现场参与表演、为小师弟冥察助威。如此阵容自然吸引了很多歌伴前来观看比赛。

除了五个比赛项目对,ESWC 组委会还举办了吸引人气的电竞宝贝大赛。相当多 数量的 MM 参加 7 比赛。最后通过层层票选,一共有七位电竞宝贝进入了最后的决 赛,她们向现场成众奉献了精彩的才艺表演。而经过现场玩家的投票选择,4号选手 PES4 项目的宝贝张雯获得了最后的冠军,简明她也将赴去为中国代表队加油助威。

之宁电视台游戏频道 GT、对本欠比赛进+;了全程直播,电视转播对于电子竞技 的发展起着独特而重要的作用。GTV 是中国首家面向全国 24 小时全天候滚动播出 的专业所或电线媒体,在此也希望越来越多的电视媒介参与进来,正确的引导竞技 游戏的电视欣赏,推广电子体商竞技,电视节目必定会成为最佳的电子竞技传媒。

作力本年度中国电子竞技产业规模最大的盛事之一,本届 ESWC2005 承载着 中国数十个城市 数万名电子竞技爱好者的梦想,不但吸引了大批电子竞技爱好者 的参与。同时也凝聚了政府以及社会各方的关注。其中 ESWC2005 中国总决赛的 另一个主办方, 石栗山北京教学娱乐产业示范基地的介入为本次赛事注入了新鲜而 强大的动力,而北京市石景山区政府作为北京数字娱乐产业示范基地的管理者,能 从产业角度出发,从记到国际电子竞技赛事的品牌效应和区域品牌资源的切合点, 进而切切实实地为本次大赛的成功举办做出了不懈的努力,使每一个关心电子竞技 的人都感到了无比的振奋。在此也希望未来各地的相关部门也能积极的参与近来。 共同促进中国电子竞技健康向上的发展



# ۶i۲

自从有电子竞技比赛以来,每 项赛事里,都涌现出一批非常优秀的选手,他们 在不同的项目中增写着不同的乐章。这其中有欢笑,自然就有伤感 有兴奋,自然还 有失落。目前中国电子竞技处在过去的虚假繁荣和对未来的不可预知当中,但这些 选手是中国电子竞技水恒的财富、5 2005ESWC 中国区总决赛拉下帷幕的时候,每 一满眼目和汗水都承载着历史的记忆,让我们永远记住这些名字。

法兰西,我们来了 ■

(文/Magicboy)

















近年来竞速类电子竞技项目发展极为迅速,受到了一些重大电子竞技赛事的 青睐 继极品飞车成为 CEG 正式比赛项目后, GT4 也成为本次 ESWC 的表演赛项

# 火焰领主的崛起?

# - 陪夜压制法

说当年战国时期七国鼎立,群雄争霸,其可整个华夏大地战乱选起,英雄辈 出 反现如今的 魔兽争霸"世界,就象 个小生版的战国劝争,暗夜、亡 □ 親、人类 兽人四族類 7、忌魔猎人 死亡騎士 □丘之王 牛入酋长群雄争 霸,而 魔兽争霸 里著名的指挥官也居出不穷,从混乱之台时期的 WCB JackSon, Kua(MaX), WCB So, Oorc 等人,到冰封王座的 Moon 4K Grubby SK Zacard 之辈,无一不是星光 八罐,如今这些优秀指挥官和他们曾经演绎的精彩 战略战术将"廉兽争霸"带到一个前所未有辉煌的时代。

这次要给大家介绍的战术与 1 17 版本时的暗夜精灵打法颇有相似,不过一个 是乱矿经济流,一个就是今天要提到的暗夜压制度。英雄方面,主角就是那 1 17 的 BUG 英雄之 大焰领主",如今 1 18 的 大焰领主 似千已是风光不在。然而一 切的不可能,在疯狂却有充满灵感的 Moon 手中都会变为可能。本文就以实战为 例,介绍一下 Moon 的赔收 大焰领主首发压制壳战木。

地图: TurtleRock 版本:冰峰王座 1 18 对阵双方·Moon vs Lof.HomeRunBall

比赛对战双方乃是大名泰鼎的 Moon 和大名同样鼎鼎的 HomeRunBall, 原来 的"暗夜诗人",加今的"严廉够多",Moon的名号虽然变的不再儒雅,不过更加耀

利的外号则更代表了其凶狠的实力,MBC、WEG 的全胜实在非常人所能为之 HomeRunRa 文位低 APM 的人推高手的操作规相与厉害、从与年的著名战队 WCB 至如今的韩国第 强队 Lof, HomeRunBal 一直保持着其作风稳健的竞技特 占, 作为人族资丰稳健的作风才是最重要的。

比赛开始, Moon 的生命占树 扎根在 Turtle Rock 地图的左方靠下 B 点钟位置。 而 HomeRunBan 別率领人类出现在地图左上 10 声钟地界,双方出始位置如此之 近实在令人为 Moon 捏了一把干,近点的暗夜对人类在早期没有任何优势可言,而 目人类的屏兵+大去+步兵+水元素的递塔战术也经常订近点的暗夜饮恨之场, 不过如果操作出色的话近点防 TOWER RUSH 还是相对比较容易。Moon 这边专业 中 2 英雄开局,战争占树 月亮井、英雄祭坛相继投入资金建造并完毕, 个婀娜的 身影也曼步在了 Turt eRock 的草地上并且开始莲步轻移的走向酒馆,火焰额主重 出工胡。正常打法的 HomeRunBal 支有想到对方的进攻来的如此之快、1 个农民的 损失让 HomeRunBa 不得不将 MF 大计拖后赶回基地救援以免出现更大的伤亡, 而且 HomeRunBall 的铁桶建筑和武装民兵也上示,心深入敌阵的头焰物主浪费 个同城卷轴以末保命 初期就衰费掉了一个回城卷轴,在我们看来实在是相当大的 棉生,不11 Moon 的骚转成果其实已经报自了之区区 350 元的救命教输,两个未完 成的表场U HomeRunBa, 的也现入口危机,科技更是正步不前,而且逼迫对方欠焰 领生间域时使用了大量民兵,这也直接导致 momeRunBall 的木材供应不足,也为后 来的失败埋下伏笔。

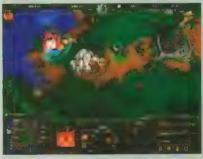
小技巧。人类初期建筑摆放要尽量严密。最好能够只留一个出口、以防敌人的星期 D: \$500

小接巧, 火焰领主首发依靠"AC+火元素"的远程伤害可谓进攻狩猎两不误, 合理 利用分裂后的火元素也是非常值得注意的地方



Moon 在干扰了对方升级基地脚步的同时,自己并没有选择迅速升级生命之 树,而是生产了5个弓箭手和建造了4个月亮井(这些月亮井将是暗夜防守的最 佳后盾),并且开始建造猎手大厅,然后在稍晚一些才开始了生命之树的升级。相 比其他的暗夜战术, 这种压制流的打法在科技上并不领先, 不过在进攻战略与防 守对策上比较有选择性, 这也使得 Moon 在面对 HomeRunBall 前期乃至中期的 大法师 + 步兵骚扰进攻以及可能会出现的 Tower Rush 时有所应对,这样战术在 英雄选择方面较之首发恶魔猎人在面对大法师带步兵面前的手足无措更是有过 之而无不及。HomeRunBall 的"大法师+步兵"部队在看到 Moon 的基地毫无便 宜可占之后,插下一个侦察之眼后仓惶离去,门前的小海龟成了 HomeRunBall 的 泄愤对象。不过尾随其后的 Moon 又怎会给 HomeRunBall 机会,"火元素 + 弓箭 手"的齐射给予了 HomeRunBall 致命的打击,MF 未遂又损失诸多步兵的 HomeRunBall 大叹时运不济啊,不过在这里的纠缠还是可以看出 HomeRunBall 操作上的功力,只剩一击即将身亡的3级海龟在乱战中被 HomeRunBall 大法师送入天堂并且大法师金光一闪荣升 2 级、至此小 海龟一战以 Moon 零损失、HomeRunBall 损失 2 步兵告一段落。从这一小 规模战斗可以看的出来"火焰领主 + 火元素 + 弓箭手"的压制能力和 MF 都 要强于暗夜本族英雄首发的压制力度和 MF能力,"火焰领主 + 火元素 + 弓箭 手"的全远程攻击对于初期的人类步兵部队也是非常难对付的一股力量,暗夜压 制流对于人类的强大压制力由此可见一斑。

小技巧,压制流在早期应该注意对兵力的生产与控制、一定数量的弓箭手与女器 手不可缺少,"女猾手+弓箭手"的高玫组合对战人类实用而有效,尤其是不 PARTICIPAL ASSESSMENT



而后, Moon 的战争古树里开始生产建造着集速度与进攻于一身的女猎手。 众所周知,魔兽里,前期最具进攻能力的就是这"弓箭手+女猎手"的双辣女组 合了。("天才暗夜" FreeDom WeRRa 最青睐的部队也就是这强大的远近进攻 组合 )。双方在中央通馆地带的冲突仍然以 Moon 的零损失,HomeRunBall 的 1 步兵2水元素损失告一段落。



# Laylaceka



**《区场生命,所用证券报告》学生的证明 前法职处 等于2010年3**9 的人才之一,冰膏减速与叉状闪电对付人族少血单位 和追杀选距束绿具有良好效果。

升级生命之树完毕的 Moon 在前方痕狂压制 HomeRunBal 的同时,也同样在酒馆处雇佣了出场 率颇高的那加蛇妖,此时 Moon 的部队组成为 2 级的 火焰领主、1 级的那加蛇妖、5 个 AC、4 个女猎手,而 对方 HomeRunBall 的部队则是大法师加列刚招募出 来的矮人山丘之王、4 步兵这区区之众, Moon 的压制 流打法导致在很长一段时间 HomeRunBall 的科技带 后、经济萎靡 部队稀少,没有法师支持的人类部队在 "女猎手 + 高攻 AC" 和 "火焰领主 + 那加蛇妖" 的 面前也只能依靠频繁的武装民兵协助才能勉强支撑 住场面。



Moon 在雇佣那加蛇妖协助进攻的同时,家中科 技毫不滞后,双知识古树的建造与3级生命古树的升 级同时进行, 这样的大胆升级在大量的女雅手和 AC 支撑下才会有比较好的效果,不然自目攀科技的教训 恐怕又会重演。在这里我们要提到的是,毕竟"弓箭 年 + 女猎手"的组合不能战胜人族万金油打法,所以 透时的科技升级与高级兵种一定要即时生产, Moon 家中科技生产两不误的同时, HomeRunBall 在山丘 之王出现之后暂时度让危机,大法师与山丘率领下的 小撮部队在武装民兵的协同下大胆的 MF 了门前 7



级大海龟镇守的分矿,并且拿到了咆哮 卷轴这个增加攻击力的好宝物, 不过此时 这个宝物对于 HomeRunBall 却是毫无用外了。 难道没有火枪手的人类步兵需要加攻吗?占据着相 当大优势的 Moon 没有选择继续 MF 狩猎或者遍地 开矿,而是选择了继续疯狂压制。当 HomeRunBall 的 大法师和矮人山丘同时倒下的时候。他只能选择了 GG 任负, Moon 的火焰领主压制流战术大获全胜。

### 小技巧: 与人族对战,压制是比较重要的一点,但是科 技的 使性更为突出 所以在压制的同时一定要搞好 ESSENCED CERCUITOR AND







纵观全场比赛,时间短促却不失精彩,战术简单却 加速乾坤,从早期快速出去骚扰中,坞领主,到尾随压 制的 AC 乃至中期的 "AC+ 女猎手" 的完美组合,再到 第二英雄那加蛇妖的协同战斗,简单的远近组合,典型 的"肉盾+高攻"单位配合、Moon 整场比赛

贯彻了一个完旨 对于人类兵力早期 较弱的弱点加以利用,再将暗夜早 期中期强大的进攻压制力发挥到 极限,对于中立英雄的善加利用 更是压制流的精髓所在。将简单 的东西复杂化、将复杂的东西简 单化,这就是 Moon 火焰领主压 制流打法所要告诉我们的。■ (图文提供:CEG 上海电子竞技俱乐部)







JOHN TO THE RES & Keppe



**▼ SENNHEISER**森海道尔

主办单位:北京市数字银乐产业示范基地 **施設的新衛衛衛的(中位)** 中国闽西(蔡切)天天在独有保公司 IDG CERE

**連办单位**: 北京高端原料被有限公司 要奇游戏网 (www.IDGgens.com.cn) GemeSter 辦理辦

E Gamestar

**込の単位: 松原書**章 北京亿套星光信息技术有限公司 北京八琴年代科賞有限公司 **嘉典电子(武汉)有限公司** 

### 1980's WALL

"电缆宝贝"主办单位. 網邊與時間

六月十日,中华健儿,会师北京! 七月六日,世界高手,决战巴黎!



DAMES AND STUDYNSHIPS THEORY AND STREET

MARKE ENER 协会网络 TOM 整弧 关键 游方 EMET DO 游戏 MOP 大众游戏局

RAME PERSON 诊疹學媒 电脑密侧接路玻天地 计算机与生活 软件与光盘 POPGAMEP 电子游戏软件 互动软件 电脑游戏玻璃 ESCHARA RECTUR DESCRIPTION

THURSD SHIPS THE SAME SAME 视频合作 GTV. 文广互动 互联集空 新典、陶器 被抵 TOM, 油方、 CR. CHES. SHAW

安本語は www.eswaridous.en

比賽項目 反恐精炎 鹿兽争霸 实况足球 GT4 審集 (北京) 反恐精英女子大师杯(北京、展龙江)



■提供商·我玩网(SP)/TopGam(CP) / ■类型: 竞速 | SP | ■适用机型 多机型 , ■购买方式:移动"百宝箱"下载



随着 F1 车王舒马赫连续五 年卫冕冠军,直到2005年才开始 受到潜在的威胁,人们的目光终 干转向新的最有潜力的星委,而 西班牙小将阿隆索的呼声则是最 高。玩家作为游戏中阿降索的扮 演者, 将和世界级顶尖车手在同 一跑道上一决高下。蜿蜒曲折的 购试线路,大量的急行猛拐,都将 由你的手指来灵活操纵。阿隆索 能不能成为新生代的"车王",就 中你的来决定了! 赶紧踏上这个 富于传奇色彩的速度之旅吧



■提供高、空中网(SP)/空中猛犸(CP) / ■类型 策略 | ST | 動產用机型、Nokia S40S60個购买方式、移动"百宝箱"下载

初出茅庐的阿曼来到 北京国藩, 这里的一切对 于阿曼是那么陌生和刺 激 这里的高楼大厦和奇 异设施。这里的激烈竞争 和残酷现实, 总之这里的 生存环境与阿曼的成长环 **壕截然相反,不象过去吃** 



几个香蕉就可以解饿,找个大芭蕉叶就可以席地而睡,这里需要阿曼不停 的赚钱来维持生计,而且只有赚更多的钱才能巩固自己在这个环境的身 份地位。好强的阿曼坚信自己可以在北京生存下去,同时可以进入富人排 名的 TOP10。为了这个目标阿曼用恶霸借贷的 2000 元开始了自己北漂 40 天的第一天 · · · ■



■提供商 无限新感觉(SP)/THQ(CP)。■类型 动作 | AC ■清用机型: BrewUnija 多机型/ 圖胸炎方式: 联通"神奇宝典"下载



2004 末美国大制作影片(神鬼制裁)(又译"惩罚者")不但携 PC/TV 全平台游戏让玩家大呼过瘾,现在手机版改编游戏也降临联通"神奇宝 典"了!游戏有 Brew 和 Unijia 两个版本,分为 8 大关卡,充分展现了火 爆刺激的枪战场面,让电影和游戏得到了高质量的结合,是手机动作游 戏中不可多得的好作品。

# 滑板公园大亨

# 滑板公园大亨



■提供商 我玩网(SP)/Airborne(CP) / ■类型 经营 t Si 1 / ■透用机型 多机型■购买方式:移动"百宝箱"下载





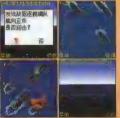


在本游戏中,你是一个滑雪板主题公园的开发商,在四周满是如战 火硝烟般的商业竞争中,你必须建造好你的公园,并获取最大的利润。雇 佣员工、日常维护、广告投放和保险事务,都将是你必须妥善处理的事务。 你可以建造各种各样的设施,从50英尺的斜坡到各形各样的赛道,去令 你的公园更具新鲜而便捷,滑雪者就会源源不断地涌进来。你当然也就荷 包満満了 ■



# ||似灵计划

■提供商.空中网(SP)/空中猛犸(CP)/ ■类型 策略 | ST | ■透用机型·Nokia S40S60 ■购买方式、移动"百宝箱"下载



战争是杀戮、死亡、掠 夺的代名词,我们的世界拒 绝战争,但是作为游戏玩家 的你现在可以在模拟的世 界中体验到战争的风云变 幻,而(幽灵计划)将为给你 开启重游战争年代的幽灵 之船。没有真实战争的疯狂 和血腥,但游戏本身却有着 独特的紧张与刺激,多种的 战斗模式让你可以挑战各 种战争场景。游戏分为"战 役"和"剧懵"两种游戏模

式,在"战役模式"下玩家需要分别挑战3种天气下的6种战役,在"剧情 模式"下,玩家则需要挑战随机出现的各种战斗情况。■



■提供商 米格(SP) / ■挙型 角色扮演 | RP | ■适用机型 Nokia S60 / ■购买方式 移动"百宝箱"下载

(必黄英雄传)是一款具有浓郁中国民族风格的 ARPG 游戏,在这款 游戏中你将扮演中华民族历史上的轩辕黄帝、游戏故事则围绕着中国上 古传说中黄帝和蚩尤之间的战争展开。在古朴的画面氛围中融入了丰富 的中国神话故事,而传说中的神兵利器和丰富华丽的武功特效,使人彷 (文/手机狗) 佛身临其境地感受到神秘的古老东方文化的神韵。■









# **船**指教

## MobileSkill 05,07

文 / 手机狗

2004年起,手机市场掀起了一股智能风暴,向人们充分展示 了移动科技的发达。随着时间的推移,智能手机技术发展越 来越成熟、操作系统也不断出新和改讲。就目前来讲、主流智 能手机操作系统有 Symbian OS、Windows Mobile、Palm OS 和 Linux OS。而其应用工具软件更是层出不穷。今天我们就来介绍几款 Symbian 阵营的系统管理软件。

首先我们先来简单了解一下系统管理软件的具体作用是什么。手机 系统管理软件属于第三方软件、它可以帮助用户更好的对手机进行文件 管理和内存管理、其作用非常类似于电脑上的各种资源管理器软件。

# Sele Q

Sele Q 是当 前最为流行的 Symbian 平台系 统管理软件,类似 于 Windows 的 资源管理器,适用 T Nokia 6600. N-Gage 等 S60 系列手机。

安装 Sele Q 后,软件就自动把 **手机存储器分为** C.D.E.Z4 个分 区,C 是手机自带 内存空间,D 是临 时文件夹,E是



MMC 扩展空间、Z则是系统固化空间、用户无法更改其中文件。

Sele Q 包括以下基本操作

1 复制、剪切、粘贴、删除等常规操作比较简单,只需要用菜单各 个洗项即可完成。但是需要注意一个 Bug-—当用户标记了一个或多



制或剪切时, 光标 停在的那个没标记 文件也会被复制或

2.截图,可以 使用手机的笔形键

+ 异航镍完成

3.显示内存、压缩内存,可以使用笔形键+功能键完成

4.更换运营商 Logo。如果觉得待机画面上的运营商 Logo 难看, Sele Q 还可以将其更换为任意图片。Logo 图片尺寸是 92×75 像素、 制作一个同等大小的图片,并传到手机存储空间内。在 Sele Q 中找到 Logo 图片,选择设置运营 Logo(operator logo),自动复新启动手机 后即可。

# **AppMan**

AppMan 是 SymbianWare 出品的一款适用于 S60 手机的系统 管理软件,它能提供进程管理和系统资源预览等功能,是手机内存管 理的首选软件。

AppMan 的具体应用包括以下方面

1.Summary view(系统摘要)。这项功能的主要作用是显示当前



手机的一些信息,包括剩余内存、剩余扩展存储、安装的软件数量、目前 运行中的软件数量,以及东缩软件的信息等等。此外,在这个界面能进 行的其他操作包括内存压缩、关闭所有应用程序,以及重新启动手机。

2.Running applications(运行中的程序)。此功能可以列出目前手 机中所有运行的程序,用户可以在这里看到这些程序占用的内存,同时 用户也可以在这个界面中关闭选定的应用程序或关闭全部应用程序等 功能。另外这里还提供了显示系统隐藏程序的功能,只要在设置中打开 显示全部程序功能即可,隐藏程序名称后有一个小手图标以示区别。

3.Installed applications(安装的软件)。这里列出了系统安装过的 程序,用户可以通过该功能了解应用程序的名称,存储空间使用情况。 是否被压缩等,同时可以在这个界面直接进入应用程序。

使用 AppMan 时也需要注意一个小小的 Bug----当内存容量为 1.04MB 时、AppMan 会错误显示成为 1.4MB、如果内存容量为 1.4MB 剛会显示成 1.40MB。



# FileMan



选项

编辑

FileMan 鷹干一款纯粹的文件管理软 件,同样适合于 S60 手机,它的主要特点如

1.支持很多快捷键【\*】为复制、【#】为 剪切。[6]为粘贴。[5]为文件详情。[C]为删 除文化

2.排列文件顺序方式的多样性,虽然 SeleQ 等管理软件也可以设定排列文件的 顺序,但是方式没有 FileMan 这样多。

和 Sele Q 相比, FileMan 所占用的内 存空间更小,能够支持快捷键的操作,同时 单独把收信箱文件独立列出, 让用户免干 到层层文件夹中辛苦寻找。同时, FileMan 删除文件时不用如 Sele Q 那样需要更改 属性,隐藏和只读文件都能直接删除,当然 如果对于文件不很了解, 也容易误删系统 文件。

今天我们介绍了 3 款比较常用的 Symbian 操作系统 S60 界面 的手机系统管理软件,希望能给大家管理手机文件和内存带来帮助, 我们也将在后续的文章中介绍更多使用手机的小技巧。同时希望大 家能够到 www.playgamer.com 论坛的"掌中 PLAY!"板块交流。■

位认真的家游派会员(编号00822)来电话反映,6 月杂志上的(让手机变成掌机)一文中,介绍 FC 模拟器部 分创建文件夹表述有所出错。小编狗子认真研究后认同 这位读者的说法,正确步骤应为创建新文件夹 yewsoft,

再在此文件夹内创建文件夹 nesroms,并将游戏 Rom 考入即可运行 游戏,同时感谢这位读者的来电。

Moto E680i

# 明出名问

次 E680i 在配色上保留了 E680 为众多消费 者认同的博雅黑版本,增加了全新的优悠白配 色, 典雅高贵的白色彰显了商务用户的气质,

同时也不失时尚的气息。 姜获 2004 年 IF 语型设计大奖是对 E680 设 计的肯定。E680i 自然延续了其中精髓,无论是机身体积、重量,还是 细节的设计都几乎与 E680 保持 致, 只是作为中国移动 20 定制 干 和 F680 在和身背而下方印有"中国移动通信"的醒目标士





诵讯方面, E680i 是一款 GSM 网络内的 900/1800/1900MHz 三频手机,支持 GPRS 无 线网络。E680: 采用 Linux 操作系统,能通过内 置的 Mint USB 口与 PC 连接及充电。

作为一款手写输入的智能手机,E680i精 简实用的按键设计同样值得称道·屏幕上方两 个按键对应开启媒体播放器和 FM 收音机,而 屏幕下方的九维导航键不但提升操作效率,在 游戏中更是让你轻松的 展身手。

F680i在显示和音效的硬件配置方面继承 7 F680 的水平,64K 色的 TFT 触摸屏分辨率 高达 240×320 像素,显示效果非常出色 而

3D 音效的 16mm 双扬声器设计让声音的更具穿透力,支持 MP3、 MIDI, WAV, AAC, WMA, RealAudio和AMR等多种音乐格式,使用

户的铃声更加个件,音乐 享受更加贿杀。

虽然 E680 并没有 对 E680 配备的 30 万像 素 CMOS 摄像头进行升 级,但作为手机 E680i的 拍照表现已经让人满意, 而 E680i 在影片摄录方 而更是没有对影片的长度 做限制, 只取决于存储卡 的容量和手机的电量。



# 青岩海經。應可喜思

作为一款升级产品,E680i的主要变化在人机界面 上。由于 E6801 是中国移动定制机型, 开机 里面是 段 突出中国移动品牌的宣传动画。而进入主菜单之后,你

会发现界面无论是视觉效果还是实际的操控性均有所提升,用户还能 选择列表式菜单,各图标或菜单的排列顺序也可自行调整,甚至是待





通过 SD/MMC 卡, E680; 可以增加 298 的扩展存储

Moto 的蓝牙立体南耳机 HTB20

机状态机状态下的快捷图标也支持自定义,让用户的使用体验更加方 便自如。

F680 (BIB to F680 样采用了PDA 上常见的 Intel XScale 处 理器,主频达到了312MHz,但E680i在软件上优化了多媒体文件播

放的相关应用,使得用户的视 杨 音乐欣赏更为产畅,同时休 化的操作系统也更为稳定。存储 方面,除了内置的 50MB 存储 空间,E680 还支持 SD/MMC 卡扩展存储,并将原本 E680 所 支持的 1GB 容量扩展到 2GB。

为了突出移动多媒体的应 用、E680i 还提供了相当便利的 在纬音乐购买及下载,内置的播 故器与其音乐增值服务有密切 的联系,通过登陆 MOTO 音乐 店'可下载到最新最炫的 MP3 铃声和正成原音歌曲,而"MO-TO 音乐店 则是第 个提供完



通过内置的 Real 播放器欣赏多媒体

整数字版权保护(OMA DRM 10)的无线音乐下载网站。此外,由于加 入了对 Moto 蓝牙立体声耳机 HT820 的支持、E680i 也成为第一个能 够使用蓝牙无线立体声耳机欣赏移动音乐的手机。

E680 采用了基于 JSR184 接口的移动 3D 平台, 向用户展示了 胜人 筹的移动 3D 游戏效果。E680 在 E680 原本内置的 (疯狂赛 车) (相车驻租曲) (Motorola 3D 篮球) (街头篮球) (S.W.A.T 反恐 特警组》、(三界传说)等游戏的基础上新增了多款游戏,如(保龄球)、

'打砖块)、(极限钓鱼)、(S.WAT反 恐特警钥 || )和正宗的移植版 (仙剑 奇侠传》等,此外还可以使用许多 Java 版本的模拟器程序。凭借 E680i 在显示、音效方面强大的硬件机能, 加上独特的横屏幕游戏方式,让用户 的移动娱乐更加酣畅淋漓。

此外,E680 还内置许多实用的 软件,如(金山词霸)等。同时,E680. 凭借对 Java 程序的良好支持,拥有 许多实用的 Java 应用程序, 例如

Java 版本的 QQ、MSN 等等。

强劲的硬件机能加上大幅优化的软件系统, Moto E680 继承了 前代产品 E680 所具有的移动娱乐优势,并在最体现人性化的操作界 面上让用户看到了今人满意的进步。如果你是一个新时代的移动享 乐主义者,是没有理由错讨这样一台享乐 PDA 的。■ (文/手机狗)



# **学** 夺宝奇兵

■油兰恒讲镭姬杀手 X700

所周知,作为 ATI 核心显卡在 PCI-E 平台上的中端产品。 Radeon X700 凭借完整的 RV410 核心完整支持 Direct 9 特效。 由干采用 0.11 微米制程, Radeon X700 的核心超频性能不俗, 有着非常出色的性价比,成为 PCI-E 平台显卡中端的生力军。

## X700 型号与特性表

型号与特性	X700 XT	X700 PRO	X700
显存位宽	128bit	128bst	128bit
显存容量	256MB	128/256MB	128/256MB
显存类型	GDDR3	DDR1/DDR2/GDDR3	DDR1/DDR2
核心频率	475MHz	425MHz	400MHz
像寮管线	8 条	8条	8条
顶点引擎	6 ↑	6个	6个
徐光塔口	DVI-I/TV-Out D-Sub	DVI_I/TV_Out/D_Sub	DVI-I/TV-Out/D-Sub

本次的迪兰恒进镭频系手 X/00 夺宝奇兵 (以下简称 X/00 夺宝奇 兵),给人的第一印象就是它那热管加散热片的巨大散热器分量十足。而 固定牢靠,贴合紧密的双热管设计,在提高了热管导热效率,增强散热效 果的同时,也保证了机箱内的静音环境。

这块 X700 夺宝奇兵采用的是 ATI Radeon X700 标准版显示芯片, 采用 0.11 微米制程,拥有 8 条渲染管线以及 6 个顶点着色单元,完整支 持 Direct X 9。X700 夺宝奇兵配备了 8 颗三星 DDR2 显存,构成 128bit/256MB 显存单元,默认核心/显存频率为 432MHz/572MHz,显存 频率低于公版 X700 的 700MHz。 X700 夺宝奇兵提供 2 个 DVI 接口和 1 个TV-Out接口,整体做工非常出色。

也许读者大人们会觉得较低的显存频率会影响到 X700 夺宝奇兵的 性能,但我们要注意它采用的是 DDR2 显存颗粒。早期 DDR2 显存颗粒并 不能算是一个成功的产品(最早出现在 Nyidia GeForce FX 5800 上),因 为它具有高发热量而且颗粒位宽仅为 16bit。但 DDR2 显存和 DDR3 显存



在内部结构上完全一 样, 为后来的 DDR3 显 存的出现打下了很好的 基础。 DDR2 和 DDR/DDR3一样,都在 时钟的上升砥和下降各 读写一次的数据传输的 方式,与 DDR 有所不同 的是, DDR2/DDR3 拥有 两倍于 DDR 的预读取 深度、也就是通常说的 4brt 预读技术,这可以 使它较容易地运行在更

高的频率上。





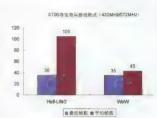
新一代 DDR2 将工作电 压从 DDR 的 2.5V 降到 了 1.8V, DDR2 的工作 频率不断提高,发热量 却更低,彻底甩掉了早 期 DDR2 内存高发热的 恶名。与 DDR3 显存相 比,DDR2 显存优势在 干随着技术讲先和工艺 的改进,DDR2显存的 CL 值大幅降低,新一代 的 DDR2 的 CL 值已经 降到3,完全可以和

随着工艺的改进、

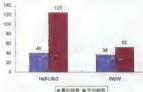
ボニATI ヤミダ科 ではいせい まごかまえを推出・用 Radeon X700 そり、「ペースで PLAY LAB 計算と 1 日本地電阻 酸热片的螺旋杀手 x700 中間自 1、第二時 中看着这块子 样で x700 円。

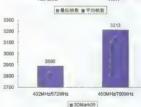
读取等待时间更短、反应更快。在同频率下拥有更大的有效带宽,DDR2 显存在 667MHz 频率下提供的有效带宽就可以维美甚至超过 700MHz 物率的 DDR3 显存。

我们使用 PLAY!LAB 电子 娱乐基准评测体 系中的 Intel 体系 PCI-E 高端基准 平台来进行测试, 驱动程序为催化 和驱动54版。我 们 进 行 了 3DMark 05 显卡 基准测试和游戏 测试 (3DMark05 基准显卡测试中, 分辩塞洗择 1024×768, 所有 特效默认,所有游 戏测试中,分辨率 选择 1024×768, 所有特效选项为 最高,关闭全屏反 锯齿、各项异性过 滤和垂直同步)。 同时, 我们还对 X700 夺宝奇兵进 行了超频测试,最 终 X700 夺宝奇 兵的核心/显存 頻率稳定在 450MHz/700MH z.测试结果如右:



X700 夺室音兵游戏剧试 (450MHz/700MHz)





从测试结果可以看出,这块 X700 夺宝奇兵的性能表现非常出色,所 有游戏测试都达到了流畅运行的最低标准(30fps)。此外,在核心/显存 进行超频后,X700 夺宝奇兵在 3DMark 05 测试中得分提升了近 12%, 游戏中的性能也有一定提升。由此可见,迪兰恒进的这块镭姬杀手 X700 夺宝奇兵,在提供给用户一个安静的使用环境的前提下,还能够提供不俗 的性能,而其不到 1100 元的售价也令其非常具有诱惑力。■

(文/PLAY!LAB·机器狗)



# 高质平价

在AT ST Radeon X700 家族中, Radeon X700 XT 由于定位模糊英年早逝 、与重高速扩 Radeon X800 系列冲突,Radeon X700 Pro 虽然性能出色,但个 格式不够一身近人,可在是平岛利赛、然而,Redeon X700 标准版组凭借着性 能 标格和售价上的一名。代码在平元级显玉而场上杀出了一条血路,成为了 国矿元集平元品卡中最具件的MY ATI 阵营产品。

讨,仔细观察目前市场主流的 Radeon X700 核心显卡,不难发现 全部产品都采用了 MBGA 封装的显存颗粒,如果将 MBGA 显存 颗粒换成 TSOP 封装, Radeon X700 显卡的成本肯定会获得进 一步的下降,广大消费者也就能以更低的价格体验到 Radeon X700 显卡 的强大性能。而本次 PLAYILAB 收到的华硕 EAX700-X 就是这样一款搭 配 TSOP 封装显存颗粒的 Radeon X700 核心显卡。

这款显卡的全名叫做 "Extreme AX700-X",是华硕 "X" 系列产品 中的一员。目前,关于采用 TSOP 显存颗粒的 X700,ATI 官方还没有给出 任何说明,华硕的做法是在显卡型号后面加上了后缀 "X",以区别普通的 Radeon X700 标准版。当然,其核心仍为 Radeon X700 的 RV410,它基于 0.11 微米制造工艺。内建8条像素渲染管线和6组顶点引擎,支持 SmartShader HD, SmoothVision HD, HyperZ HD, 3Dc, VideoShader HD 等图形处理技术,支持 DirectX 9 以及 OpenGL 1.5,能够在不高的价位下 为用户提供强大的 3D 性能。

显存颗粒无疑是这款产品最受消费者关注的地方,华硕 EAX700-X 使用了三星出品的 TSOP 封装 4 纳秒显存颗粒, 而正反共 8 颗显存颗粒 构成了 128MB/128bit 显存单元,没有丝毫的缩水。

型号与特性	X700 XT	X700 PRO	X700
显存位宽	128bit	128bit	128bit
显存容量	256MB	128/256MB	128/256MB
显存类型	GDDR3	DDR1/DDR2/GDDR3	DDR1/DDR2
核心頻率	475MHz	425MHz	400MHz
像素管线	8 条	8 条	8条
顶点引擎	6个	6 个	6 个
输出接口	DVI-I/TV-Out/D-Sub	DVI-I/TV-Out/D-Sub	DVI-I/TV-Out/D-Sub





在输出接口方面,华硕 EAX700-X 与目前的主流显卡一样,提供了 D-Sub、TV-Out 和 DVI 接口,能够地满足不同用户的需求。

散热方面,华硕为这款显卡选择了一款小巧的圆形散热器。实际工作 中,这款散热器的转速并不是很快,在保证量卡稳定运行的前提下很好地 控制了噪音,表现非常出色。









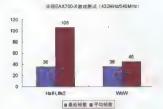


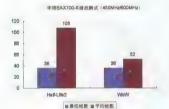
# 测试

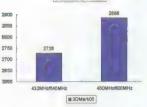
装好驱动后,我们检测到这款华硕 EAX700-X 的核心/显存默认工 作频率为 432MHz/540MHz,与 Radeon X700 标准版相比有所提高。我 们使用 PLAY!LAB 电子娱乐基准评测体系中的 Intel 体系 PCI-E 高端基 准平台来进行测试,驱动程序为催化剂驱动 5.4 版。我们进行了 3DMark 05 显卡基准测试和游戏测试(3DMark05 基准显卡测试中,分辨率选择 1024×768, 所有特效默认: 所有游戏测试中, 分辨率选择 1024×768, 所 有特效选项为最高,关闭全屏反锯齿、各项异性过滤和垂直同步)。

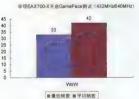
除了默认频率的测试外,这款显卡的超频性能如何相信也是消费者 们关注的焦点,所以,在常规测试完成后,PLAYILAB 又对这款产品进行 了超频测试。经过反复测试,华硕 EAX700-X 的最终核心/显存运行频率 为 450MHz/600MHz。

此外,作为拥有华硕独家 GameFace Live 功能的显卡,我们自然不 会放过测试华硕 EAX700-X 在开启 GameFace 软件后的游戏性能。 PLAY!LAB 本次采用〈魔兽世界〉对这款显卡进行能开启 GameFace 软 件后的性能测试,测试结果如下









从测试结果来看,这款采用 TSOP 封装的华硕 EAX700-X,在 3D 性 能基准测试和游戏实际测试中都变现尚佳,同时其超频性能也算不错。值 得一提的是,在开启了 GameFace 软件后,显卡的性能没有受到较大影 响,令人称道。

目前,这款华硕 EAX700-X 的媒体报价为 1100 元,作为代表高质量的 华硕显卡产品,这个价格还是让人容易接受的。同时,采用 TSOP 封装显存 能够有效降低显卡成本,相信很快 ATI 的其它合作厂商们也会推出类似的 产品,而 Radeon X700 显卡产品的价格也肯定会逐步降到一个更具诱惑的 价位上。正所谓"昔日王谢堂前燕,飞入寻常百姓家",Radeon X700 这样的 8 管线高性能 PCI-E 显卡,在普通游戏玩家中普及的势头已经不远了! ■

(文/PLAY!LAB·提子卷蛋糕)

# 通往 PCI-E 时代的

■ 微星 915Pl Neo-V

. :> " t/ 915P " 参注は、 すせぎ・K 10g 11 TTPLAY ABTT I FE IN F \*\*\* 915PL Neo 、 F.核、就ご我 · 下春老子4.10 1 18 - 高1 (1) ...











用 Inte 915PL 芯片组的主板, 虽然同样支 持的是 I GA775 接口的处理器,但在实际性 能上与采用 Intel 915P 芯片组的主板是完全 不同的 首先, nte 915PL 芯片组取消了对 1066MHz 前端总线的支持,只支持 533/800MHz 前线总线 其 次。Intel 915PL 芯片组不支持 DDR2 内存。同时只能 支持 4 个物理 bank,换句话说就是可以同时使用 4 条单面内存或两条双面内存:此外,在内存容量的支 持上, Intel 915PL 芯片组由 Intel 915P 芯片组的 4GB 降为 2GB 容量——当然,对于绝大多数普通用 户来说,2GB 完全可以满足日常的应用需求。同时,采 用 Intel 915PL 芯片组的主板的内存 DIMM 插槽也 只提供两个,支持双通道 DDR400 内存。

本次我们收到的这款微星 915PL Neo-V (以下 简称 915PL Neo-V) 主板仍旧采用微星贯用的红色 PCB板,完全遵循 Inetl 对于 915PL 芯片组主板的设 计规范,主板上只提供了2根内存DIMM 插槽。CPU 供电部分则采用了3组封闭线圈和9支MOSFET 管,组成3相回路供电式设计,在封闭线圈的上边还 有固体聚合物电容,让主板的运行更加稳定。

915PL Neo-V 除了内建 1 条 PCI-E X16 显卡插 槽之外,还提供了1个PCI-EX1插槽、两个PCI插 槽。此外,我们注意到主板上还有一个黄色插槽可以 用来安装 AGP 显卡,这是微星独特设计的 AGR 槽 (Accelerated Graphics Riser)。由于 915PL 芯片组不 支持 AGP接口,所以这个 AGR接口是利用 PCI 总线 模拟出来的。由于受到仅有 133MB/S 的 PCI 总线带 蹇限制,在上面运行的 AGP 显卡是光法发挥全部或 能的,不讨微星的这个设计可以让部分用户用户更加 灵活的利用手中的资源,因为 915PL Neo-V 可以同 时安装 PCI-E 和 AGP 两块显卡, 所以搭配 AGP 显卡 还能组成四头显示。此外,这种设计也能为对图形效 能不敏感的 AGP 显卡用户升级 PCI-E 显卡预留了一 定的缓冲期。

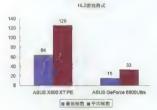
按照 Intel 的规范、采用 915PL 芯片组的主板搭 配的南桥芯片为 ICH6, 因此 915PL Neo-V 提供了 2 组 SATA 接口,支持 4 个 SATA 接口硬盘,同时提供 1 个 PATA 接口和 8 个 USB2 0 接口。此外,915PL Neo-V 通过集成的 Broadcom BCM4401KFB 芯片 支持 10/100MB 网络接入, 并集成 ADI AD1888 5 1

在综合性能部分, 我们使用了 PC Mark 04 V120和 Super P (103 万行 进行了测试 而在图 形子系统性能方面,我们则采用了 3DMark 05、 Half-L fe 2 调用 playdemo 指令的场景 1)和 (魔兽世界) 从十字路口飞往奥格瑞玛)进行了 测试,测试结果如下:

综合性能测试

PC Mark 04 V120 5220

	Super PI	36 秒
7000 -		
8000	5842	
5000	3/15	
1000		
0000		2729
0000		and the same
000	18, 10	- C (p)
0		
	ASUS X800XTPE	ASUS GeForce 6800Ultra
		ASUS GeForce 68 3DMark05



之原坎钳WoW 100 80 60 40 20 ASUS X800 XT PE ASUS GeForce 6800Ultra ■最低帧数 ■平均帧数

# 测试

我们分别测试了整个系统的综合性能和图形子系统性 能, 测试配置如下表

	测试配置表		
CPU	Intel Pentium 4 EE 3.4GHz		
46	A-Data 512M DDR600 X 2 CL (() 2·2·2·5。 双通道 引。		
硬盘	Seagate 120G SATA		
主板	微星 915PL Neo-V(Intel 915PL + ICH6)		
花上	ASUS X800 XT PE ASUS GeForce 6800 Ultra AGP		
<b>※</b> 动 & OS	Windows XP 英文版+SP2+DirectX 9 0c ForceWare 71 90 WHQL 能化泵 5.4		

从测试结果来看,915PL Neo-V 在系统整体性能和 PCI-E 图形性能上的表现都 非常出色,能够充分发挥系统其他部件的性能、与然,采用 PC 总线的 AGR 接口图形 性能表现让人无法满意,不过AGR接口只能算是915PL Neo-V 的超值附加功能,能 够免除用户在需要双显卡输出的环境下,不得不去寻找 PCI 接口的古盖货 "

915PL 芯片组在性能上与 915P 芯片组相近, 但价钱却相对便宜, 相信如此可以 刺激 Intel LGA775 接口处理器的销售。作为日后主流的配置,微星的 915PL Neo-V 是个不错的选择 拥有强劲的性能、出众的质量、同时微星独有的"LiveBiOS"在线 刷新 BIOS 等方便实用功能,以及良好的售后服务也是吸引用户亲睐的资本。

目前,微星针对这款主板则发出了促销的消息,在2005年6月15日~7月31日 期间,消费者将能以 699 元的低价购买到这款衡星 915PL Neo-V 主板。如果你是一位 想要体验 LGA 775 接口 CPU 和 PCI E 显卡疾速快感的玩家,同时又对主板的价格比 转敏感,这款微星 915PL Neo-V 理当成为你的首选。也正因此,这款微星 915PL Neo-V主板凭借生色的性能和高性价比,得到PLAYILAB全体测试员的 致肯定,荣 获本月 "PLAY!LAB 编辑推荐" 奖项。■(文/PLAY!LAB·机器狗)

# ■ 左右逢源

■ 精英 PF88 Extreme Intel/AMD 兼容主板

精英电脑(ECS)于 CeBIT2005 大展上以一 敷 PF88 Extreme 主板引起以界的高度关注,稱 源的做工、奢华的配置,其至最新的节片组,都无 法与这款主板狂热的野心匹敌,因为它将一统\* Intel 与 AMD 割据的电额世界!



建自己的电脑系统,首先就要 作出 Intel 或 AMD 的选择。这 种选择在一开始也许并不是 什么问题, 直到你因为谏度, 特性或其 它原因需要升级处理器,却往往面临必 须同时抛弃"无辜"的主板时,才会发 现拥有"兼容权利"的需求是多么的迫



切——两大阵营、各自不同的针脚体系,难道升级就意味着抛弃?

# ■揭开兼容的秘密

拿到 PF88E 主板,我们首先会注意到两条橙色 PCI-E×16 插槽中间特殊的一 条紫色插槽。这条被称作 SIMA( Simply Smart ) 的插槽同样为 PCI-Ex16 总线,但 它却用于外接 SIMA 卡,实现主板处理器、内存和显示架构的兼容扩展,这也就是平 常所说的北桥芯片的相关功能。

这种系统扩展和兼容技术,在很大程度上依赖于芯片组的架构,最核心的特性 就是需要一种可以与不同的北桥芯片协同工作的同一枚南桥芯片——它主要用于 磁盘系统、音频、网络、外设扩展接口(键盘、鼠标、USB、IEEE1394、PCI/PCI-E、串 口/并口等)。

虽然像 Nyidia 的 Nforce3 芯片组已经开始将传统的南北桥芯片功能整合在单 芯片中(主要是解决传统南北桥之间带宽的限制问题),但新的总线体系的出现,也 使南北桥芯片组结构继续保持着生命力。PF88E 选用的矽统最新 SiS965 南桥芯 片,支持 1GB/s 南北桥传输带宽,2 组 PCI-E×1 接口、8 组 USB2.0、4 组 SATA ( RAIDO/1/0+1/JBOD )和 2 组 PATA133, 集成键盘 關标控制器和 AC97 v2.3 介面

控制器 (与音频 CODEC 芯片配合支 持8声道输出),内建千兆网 MAC 功能可搭配 PHY 芯片提供千兆网络

主板上的北桥芯片是 SiS656, 它 提供了对奔腾IV处理器、双通道 DDR2-667 或 DDR400 内 存 、 PCI-E×16显示插槽的支持。

精英随 PF88E 同时推出的 SIMA A9S 扩展卡则采用了 SiS756 北桥芯片,它同样支持 PCI-E×16 显 示插槽、双通道 DDR400 内存,处理 器方面则支持 AMD Athlon 64 FX 和 HyperTransport 2000MT/s 前端总线 传输带家,南北桥芯片的传输带宽也 达到 1GB/s。

正是错助 SiS 新一代 PCI-E 芯 片组针对 Intel 及 AMD 处理器的不 同北桥芯片共用南桥芯片的特性,为 PF88E 带来了超凡的功能特性。但在 实际的产品中该如何实现这样的技 术构想呢?



# ■独特的体系架构

秘密就在中央营色 SIMA 插槽尾部左右两排黑色跳线帽。当主板本体用于 Intel 体系时,这些跳线默认是短接的。若要使用如 A9S 这样的扩展卡,就把两排 (南桥方向 12 枚,北桥方向 11 枚,靠背板方向空一个跳线)跳线帽全部拔掉,这样 就断开了主板北桥芯片组的信号,转而将 SIMA 扩展卡与主板信号线连通。

至于两条橙色 PCI-E×16 插槽,并非 SLI 主板那样可以共用。其中靠北桥芯片 方向的一条与主板北桥芯片一同工作,靠南桥芯片的一条则作为主板扩展系统的 -部分,与 SIMA 扩展卡上的北桥芯片一同工作。



我们再来仔细看看 A9S 这款 SIMA 扩展卡, 上面具备独立的 CPU 三相供电单 元(使用时把 12V 的 CPU 供电插头插上 )、939 针脚的 CPU 插座以及 2 条双通道 DDR400 内存插槽。背面是一枚覆盖散热片的 SiS756 北 桥芯片, 挡板宽度占用 2 个扩展槽位, 与其配套的 PCI-E×16 显卡同时播上时还 在两者之间保留有相当大的空 间,确保了热量的散发。 据悉籍英环将在 A9S 扩展 卡之后, 陆续推出适应各种插 座针脚及包括移动处理器在内 的 Intel 和 AMD 各型处理器的 扩展卡,那可真是令人激动的 传导病,

### ■极至品质的本色

**缶缶谈及"兼容",给人的印象就好像与"低性能及缩水设计"等同一般。但在** 籍英 Extreme 系列的主板中,这种错觉和担心是完全没必要的。

先看看 PF88E 主板本体的规格,四相供电的 LGA775 插座支持最新的 Intel 处 理器 EM64T 及双核心技术,前端总线频率可达 1.2GHz (对应 Intel FSB1066 规格 P4 至尊版及超频之需 ) ,4 条双通道 DDR2 内存插槽支持单条容量最高 1GB×4: VIA VT6307 芯片提供 2 个 IEEE1394a(400M)接口,板载 Silicon image SATA 磁盘 阵列芯片提供 SATAII RAID 接口, Marvell 88E1111-RCJ 芯片提供千兆网接口; Realtek ALC850 提供 5bit 音量控制和背板 6 色 7.1 声道输出; 主板包括 1 个 PCI-E×1 和 3 个 PCI v2.3 扩展槽,其中 1 个黄色的 PCI 插槽特别设计 1 枚高品质 滤波电容,使其信号更为纯净稳定,特别适合 Audigy 这类高档声卡使用。

主板的外设接口极为丰富,甚至还包括了2个串口和1个并口,附件方面则含

有 6 条 SATA 数据线、SATA 外部扩 展背板及一套符合 802.11g 标准的 无线 USB 阅卡。

特别值得一提的是主板 LGA775 插槽附近设计得非常 "干 净", 这对安装各种 CPU 散热器非 常有利,不会受到较高的电容元件 的阻碍。此外对于 SIMA 卡的稳固, 精英也将提供特别的L型支架来防 止安装了大型散热器的 SIMA 卡受 重移位。



## 是 在证 好的 且 田

想升级怎样的处理器,就选择怎样的处理器子卡,升级成本被最大限度的降 低,升級空间却无限扩展。PF88 Extreme 带来的创意,使其在主板芯片组的生命周 期内,为电脑用家提供了最大限度的"兼容权利"。由于精英 PF88 Extreme 在设计 理念和产品实现上的表现、我们以其技术创新表现授予 PLAYILAB 编辑选择奖。在 其零售版本上市之际,我们将结合精英主板的特色超频技术,对其性能表现和兼容 性做更深入的探索,再会 ■(文/PLAY!LAB·游骑)

# 364 位来袭

■ 英特尔 600 系列奔腾IV与 WinXP x64 版



2005年4日 微软排出了 MinYP v64 质操作系统 正式拉 开了 PC 世界的 64 位时代。而 AMD64 及 EM64T 这两项相应 的 64 位处理器技术及相关产品、此前也先后由 AMD 及 Intel 推向了市场。Intel 更在其最新的 600 系列奔騰IV 处理器中全部 支持 EM64T 技术,甚至还表示未来的事场系列低端处理器也 将支持 EM64T 技术、显示出面向 PC64 位计算技术后发先至 的决心。PLAYILAB 此次借助英特尔提供的最新 600 系列奔腾

Ⅳ中最高端的至轉版 3.73GHz 处理器,来与各位一同初採 64 位视窗系统的面目。

# 製动・又一次天翻地覆

也许大多数人都已淡忘了当年 Win98 向 WinXP 平台转换时的尴尬——大多 数硬件厂商忙着推出新版 XP 驱动。而大多数 PC 游戏软件却很少能为新平台提供 升级补丁,它们能够顺利运行的平台仍是 Win98SE,甚至当时开列的一大串 WinXP 不兼容游戏清单中还包括微软自己推出的游戏。

我们在一个月前想要升级 PLAYILAB 测试平台时,就发生了这样的尴尬。由于 测试平台使用了 Intel Matrix RAID 硬盘系统、原本就需要在安装 WinXP 之初通过 软盘提供芯片组专用的 RAID 驱动。Intel 官方网站上倒是第一时间就推出了 925XE 芯片组所使用的 64 位 RAID 驱动软盘锥像文件。然而在安装中想尽办法也 无法让 WinXP x64 版识别和调用相关的驱动,体验测试因此被搁置,最终甚至准备 换用单硬盘系统来测试。此时已经是一个多月后。我们抱着最后一试的准备。特意重 新在 Intel 官方网站上下载了最新上线日期的 64 位 RAID 驱动,幸运的是,它终于 解决了之前 RAID 硬盘系统的识别问题。之后是相当顺畅的安装过程,新版的 WinXP 甚至连华硕 P5AD2-E Premeium 主板的 925XE 芯片组和手来网芯片都直 接提供了驱动支持。

至于 ATI X800XT PE 的显卡驱动、主板上的声卡芯片驱动等,其实早已伴随着 64 位视窗系统的测试版本发放而陆续在推出各自的 Beta 版本,此时则已经有最新 的正式版驱动可用,我们安装的是64位催化剂5.6版。

最后需要注意的是,只有使用支持 EM64T 或 AMD64 特性的处理器及相应的 主板才可以安装 64 位视窗系统,在安装之初操作系统就会执行检测,缺乏硬件兼 容的话将拒绝安装。此外 64 位视窗系统不支持从 32 位视窗系统中升级安装而只 能重新安装。

# ■应用・革命之际的阵痛

成功进入视窗桌面后,新的 64 位视窗景纸 "强行" 向用家灌输着这个系统的 不同之处。但其实比较显著的差异就只在于,新系统拥有 32 位和 64 位两个版本的 IE 浏览器以对应特定的 ActiveX 控件的兼容需求,同时在程序安装目录中也多了一 个 "Program Files (x86)" 目录,用于默认安装目前的 32 位应用程序。

我们迫不及待的开始测试包括 3DMark05、FF11 基准测试、HL2、WoW 等,此 前还特别安装了最新支持 64 位视窗系统的 FRAPS 2 6.0 帧速率监测软件。这些应 用在 64 位视窗系统中基本运行正常。但当我们试图使用一些设备相关的游戏和测



首先是使用 StarForce3 加密的正版 〈职业车手Ⅱ〉(ToCA Race Driver 2), 在安装后执行会重复提示"已完成安装请 重新启动",并不会进入光盘加密侦测的 步骤。另外一款〈柯林麦克雷拉力赛 2005)(CMR2005)则直接提示要求用户 在 Win98/XP/2003 之类的操作系统中运 行、但事实上 WinXP 64 位的版本号正是 2003 SP1 ----- 我们试图安装酒精 120% 这样的虚拟光驱软件也失败了。由于光盘 加密系统的硬件相关性比较紧密,而64 位视窗系统并不能使用 32 位的设备驱动

程序,因此出现这种兼容性问题恐怕就难免了。

最乌龙的事情是,我们准备安装的 SiSoftware Sandra Pro 2005 SR1 这个测试 软件还特别有 64 位版和 32 位版,但不论安装哪一版本,都会在完成安装开始运行 后出现 MFC 的运行库错误----同样在 32 位的 WinXP 中就正常,这应该是与 64 应用软件的编译器及相关的驱动程序有关吧。

原则上,所有32位的硬件都可与64位视窗系统兼容,而64位视窗系统的典 型特性, 則是将原本 32 位操作系统最多支持总计 4GB 物理内存和虚拟内存的特 性,提升至最多支持 128GB 物理内存及 16TB 虚拟内存寻址空间。在软件兼容方 面,64 位视窗系统是通过一个 Windows on Windows 64 (WOW64) 子系统来运 行此前的 32 位应用程序。但日常应用中仍会有不少软件可能需要专门的 64 位版 本才能在这一平台上正常使用,至于16位的应用程序则无法执行。

自从 AMD 在 2003 年为 PC 排出首板支持 64 位计算的速龙 64FX 外理器以来, 虽然在 PC 领域尚未出现相应的 64 位视窗系 统及应用软件,但64位计算的概念却不径而走,不论是竞争对 手 Intel, 或是 PC 操作系统事实上的垄断者微软, 都不由自主的 加快了迈向 64 位的步伐。

## BARROW BARRETS

我们测试使用的 P4EE3 73GHz 是 Intel EM64T 处理器 6 系列中最高端的一 款,不像此前的 P4EE 3 4GHz/3 46Ghz 使用 0 13 微米制程 Gallatin 核心、二級缓存 512KB/ 三級鄉存 2MB 的结构, 此次这枚 P4EE3 73GHz 与其他 6 系列 CPU 相比 非常类似。同样采用 0.9 衡米制程的 Prescott 核心。二级缓存均为 2MB, 只是前端 总线比普通版的 800MHz 更高,达到 1066MHz。

我们使用 PLAY!LAB 的 Intel 体系平台、安装了这枚 CPU 并分别在 WinXP SP2 中文版及 WinXP x64 版中进行了同样的测试,显示驱动程序为 ATI 官方催化剂 5.6 版 及相应的 64 位版本。在 17 寸 CRT 实用分辩率 1024×768 模式下进行测试成绩对比。

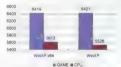


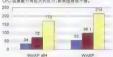
图 2 30Mark05 v1 2.0 的 GAME 灣试帶分型示出两个操作 系统来台几乎完全相同的性能,但在 CPU 测试方面 8.4 位原 族获得的 1 6%的性能优势,局然 30Mark05 并非 8.4 位编译 的程序、但 6.4 位系统在内存机间的先进性处理有限体宽。



**医基新属 平均 口毒素** 图3 (應簡世界)中的由十字路口的真格頭頂主線支行的标道 準測は 起型下了几乎今後是百分场景。这条测试路线运搬过于 值量而像的力率实知让为规定过现,机场保护上常好的社员 过石人的中心分离》的重常经足的一其中报关报或引标处为 均无效管 本机图槽能力及物件目标通常计算能力指在其中执事 各目的影响。也许我们需要并找更具代物包且可置整约测试体本



■最低 ■平均 口最高 图 4 (羊条命II) 他区场景的运行畅追率测试成绩,显示出 64 位派统在备低和平均畅通率上分别有 12%和 26%的提升,其中 量低标准率接升了 4 帧的效果可谓相当则更,这段测试场景中对 CP。运算能力有敌大的压力,断系统表现不错。



■最低 ■平均 口最高。 图 6. Doom 3 的 DEMO1 测试结果令人大规模键,64 位系统在是 促、平均及量率畅速率上分别下跌了 36%。25%和 20.6%。我们 多次重复测试证则或压彻接到并非信偶然。由于 Doom 3 测试中更 多的是对 3 3 程度系统的信赖,64 位原较中运行 32 位程序的方 式可能对此有效发影响。

图 1 通过 CPUz 软件查看系统资料,可必 



图 6 Comanche4 Benchmark是必须为 销量 CPU 运算能力的真实的观号 题,录 考察 PC 系统的图像处理能力,测或获得 的平均的速率显示两个操作系统的表现 几乎没有整阵。



## 综述

当前的 32 位游戏在转换至 64 位系统下运行时,会因各自的运行需求而出现 多样性的效能变化。但在个例的情况之外,这种效果变化在相关硬件驱动程序完善 的前提下,应该不会有太大的幅度。另一方面,未来包括游戏在内的应用程序如果使 用 64 位编译器来生成优化过的代码,那么 64 位系统的真正潜力才可能体现出来。

在 CMR2005 游戏安装中碰到的拒绝运行的问题, 使我们对转换至 64 位视窗 系统持更为谨慎的态度。这些游戏在运行前往往会对运行环境进行侦测、除非他们 自己推出针对新操作系统的升级补丁,或者微软能对 x64 版视窗系统进行兼容性 升级,否则我们最好还是保留一份目前的 WinXP 为妙。■(文/PLAY!LAB·游骑)

# Tt 的静音世界

■ CPU 水冷系列

先来看看水冷散热器的优势。其实简单来说,水冷散热器就是用 水或液体来传导 CPU 的核心所产生的热量到机箱外的金属散 热片上,然后利用风扇将散发到空气中的热量带走。由于水的比 热远远大于空气,因此 CPU 的热量传输到水中后,水的温度不会明显上 升,避免了将热量散发到机箱内,然后再通过水泵将带有热量的水带走。 并自达到循环效果。机箱内温度随着硬件性能的提升也在不断的提升。很 大程度上的问题就是各部件散热器带走的热量都聚集在机箱内、整体散 热效果并不好。虽然通过制造风道可以解决一定问题,但效果都不如封闭 的水冷出色。因此、水冷的优势就在于静音而且性能不俗。

那么,就让我们看看 Tt 的这两款水冷散热器吧

- BigWater
- ■售价 980 元

B.gWater 的通用型扣具适用于 Intel P4 (LGA 775 接口、Socket 478 接口). AMD K7、AMD K8 等主流 CPU。由于采用纯铜基座压铸工艺、所以产品在制造工 艺上非常礼实。为了保证 BigWater 在工作时不至于发生水渗漏,它的水冷基底使 用了一种"双保险"的结构——不仅基座本身的焊接严密,而且还在纯铜基座和包 裏的聚丙烯材料中增加了一个环状的密封橡胶垫。同时,内置的发光二极管能够让 整个水冷基座发出绚丽的蓝色光,这种双保险的结构加上个性化的设计,能够满足 用户在性能和个性化全方位的需求。

另外值得一提是这套水冷系统水泵的供电部分。BigWater 配备了一个 120 升 /小时的水泵、工作电压为 12V,正好符合标准 PC 电源的供电要求,从而无需外接 电源。另外,产品的上半部贮水箱为半透明的整丙烯材料,可直接看到在水箱上还 带有液体刻度,用户通过透明外壳即可了解液体使用状态,以便需要的时候添加 (既然是水冷系统,自然液体会有所蒸发)。

BigWater 散热器部分的 12cm 风扇排风量可以达到 8.6 CFM~93.7 CFM。而 噪音也控制的想当完美,在夜深人静的时候风扇噪音也非常小。

此外, BigWater 使用 UV 荧光水作为整个系统的制冷液,除了散热功用,绿色的 荧光水和工作时蓝色的水冷基座遥相呼应,即使在晚上也可以清晰的看见系统的工 作状态。同时,搭配酷炫的水流泵等配件,用户还能随时监视整个系统的工作状态。



在上一期的文章中我们介绍了Thermaltake (以下简称 Tt)的 Fanless 系 列散热器、本次我们继续介绍 Tr 的另外两数 CPU 水冷散热器 Biowater 和 Rocket,就让我们继续探索 Tt 的静音世界吧。





设计一个如此之长的"火箭"、Tt 的工程师是有着充分的理由的——在整个散 热过程中,这个外置的"火箭"有着举足轻重的作用 制冷液在散热器望有很长的 流程,再加上"火箭"巨大的散热表面积,可以将液体的温度更快的降低到环境温 度,这也就是这个系统完全不需要风扇的原因。如此的柱型散热器犹如一个蓄势待 发的火箭, Rocket 也因此而得名。

和 BigWater 一样,这款产品同样兼容 Intel P4 (LGA 775 接口、Socket 478 接 □ )、AMD K7、AMD K8 等主流 CPU。我们可以看到 Rocket 所用的 CPU 部分和 BigWater 一样,基座采用纯铜压铸工艺,同时附有透明的聚丙烯材料,可以直接看 到水冷基座内部的液体循环路线、Tt 时尚的风格也在这套水冷系统上得到了展现。

当然, 如果和 BigWater 完全一样的话, 似乎有些对不起 Rocket 的 "身价", 首 先,在外型设计上,Rocket使用了月牙型的前卫造型,加上蓝色阳极化的铝材质和 压克力材质共同打造,外观堪称超凡。同时,"火箭"散热塔上指示器的内部的采用 了叶轮式结构,通过流经内部的水来带动叶轮转动,用户通过观察叶轮是否转动及 转速,就可以很直观的判断出水泵的工作情况。另外 Rocket 提供了两种规格的水 管接头,可以兼容内径为 8mm/10mm 的水管,通用性非常强。

Rocket 水泵的供电部分同样直接取用 PC 电源的 12V 接口,流量达到 120 升 / 小时。在水箱上同样带有液体到量度标签。此外,水箱的内部也嵌入了发光源,和水 冷基座的蓝色相搭配。

火箭搭配的是和 BigWater 相同的 UV 感光散热液,如果附带的 UV 散热液用 光了,而大家想尝试 DIY 的话,可以用不导电的去离子水代替。当然,你也可以用自 来水代替,只要你安装仔细也不会有大的问题。

就是 TT 推出的水冷散热系列产品,虽然两款产品的在价格较之其他同类产品 有所偏高,但当我们面对这种做工精良同时极具个性化造型的散热产品时,有谁不 为之心动呢? ■(文/PLAY!LAB)

■ 罗技 Driving Force Pro 赛车方向盘

随着上海国际赛车场的启用,F1、V8 Supercars 等国》性大驾被一一引入中国, 车途 族终 于迎来了他们期勤已久的时代。这一季的热门话 题, 定会是(头文字D 的羽而灌秘,而在你的 竟速游戏也累里, 定还在苦苦等候着什么



4夕 于来了! 当罗技公司于 6 月實布将在中国市场推出 Driving Force Pro 寮车 方向盘时, PLAY!LAB 的车迷们忍不住喊出这样的一句心声。2003 年 12 月,罗技与 Polyphony Digital 公司通力合作,为即将在 PS2 上推出的新一 代超拟真竞速游戏(跑车浪漫旅IV)(GranTurismo 4)精心设计的"秘密武器"面

世——当时它的名字叫作 "GT Force Pro",而今正是来到我们身边的 \*Driving Force Pro" .

为这样-款专业级赛车方向盘欢呼是 有充分理由的。在以往,要想为家庭电子 娱乐系统寻找一款能够真正传递至酷操控 手感,同时拥有与真实赛车一般无二的操控 特性的游戏方向盘,并不是一件容易的事情。 很少有赛车游戏像 GT 系列那样执迷于打造一 个庞大的赛车帝国, 也很少有像罗拉这样的公 司,原意把一整套全新的操控技术,投往在当时 还只是专门针对一个处于"序章"阶段的游戏 的游戏控制器上。

一年后,当 GT4 游戏终于推出,并以前所 未有的 PS2 图像机能及超凡的游戏架构征服了 无数车迷玩家之际, Dr ving Force Pro 方向盘也成 为这个赛车帝国中最受追捧的极速利器。

# ■日趋完善的 PC 兼容性

这款 USB 接口的方向盘不仅可用于 PS2, 更可连接到 PC 上被识别和支持。在 Driving Force Pro 方向盘宣布在国内发布之 前、量新的 Logitech Gameing Software 4.6 版驱动程序就同时发布了支持 x64 操作系统 的版本。将方向盘通过 USB 接口与 PC 连接后 安装最新的驱动程序,现在就可以100%正 确使用 Driving Force Pro 方向盘的各种功

我们在测试中发现、最新版的驱动程 序还提供了方向盘转向幅度的控制条 只 需拖动滑块至你想要的转向幅度上并确

认,方向盘就会自 动被设定在你指 定的转向幅度 范围内,这实 在是太神 奇了





此前很多玩家都知道这款方向盘可以切换 200 度和 900 度转向模式,而今在 PC 强大的驱动程序支持下,你 可以在 40 度至 900 度的范围内随意设定你想要的转 向幅度。当这个幅度不大于 200 度时,方向盘上的状态 灯会只亮左边一个,如果大于 200 度,则会左右指示灯 全亮。这个 PC 独有的设定能力,使不同的车迷玩意可 以根据自己操控的习惯及针对不同的游戏,设定各不 相同的方向盘转向响应速度。

# 专业定位无与伦比

Driving Force Pro 方向盘最大的特点,就 是支持 900 度勢向控 制,这一特性可以使游 戏中的赛车被设计得 与真实赛车的转向控 制能力更为接近,玩家 也格从中获得重为直 实的驾驶感受。

而在游戏方向盘 中场人这种转向特性 最大的挑战, 奠过于既 原保持与传统 300 度 转向控制的游戏的兼 容性, 又要确保新的



900 度转向能力具备真正的游戏性。罗技的工程师在这款方向盘中加入了传统 200 度与全新 900 度转向模式的切换功能,通过 PS2 游戏中的自动侦测,使这款方向盘 可以在传统竞速游戏中以 200 度转向模式使用,又可在 GT4 这样的游戏中自动开 启 900 度转向功能,对应其全新的游戏操控设计。有趣的是,玩家也可通过按下方 向盘上[SELECT]+[R3]+[R1]的组合键,手动切换 200 度和 900 度转向模式。

这款方向盘还提供了 PS2 振动手柄上几乎所有的 14 个功能按键, 你甚至可以 抛开手柄,仅凭方向盘上相应的功能按键就能顺利操作 PS2 游戏。而强力的振动马 达,也比振动手柄提供了更猛烈和更丰富的力反馈效应。

除了全新的功能特性之外,双重夹固系统及脚踏板下方的胶垫与爪钉双重设 计,可使其牢牢吸附在任何表面上提供稳定的操控性。高档磨砂塑料壳体、皮革触感 的黑色橡胶方向盘蒙皮、手感清晰的顺序排挡杆及人体工学设计优秀的方向盘造 型、都使得 Driving Force Pro 方向盘成为一款做工精湛、用料设计凸显尊贵气质的 佳作。

Driving Force Pro 方向盘是一款智能化的控制 器, 每当你开启连接着方向盘的 PS2 或 PC,它都会执行自动校正和复位步骤,当 你进入 PS2 游戏或视窗系统时,它就已 经准备就绪了。PC上的方向盘设备状态 画面仅为用户提供设备检查之需, 用户 并不需要、也不提供传统方向盘的手动 校正功能。虽然大部分情况下,在PC上 使用 Dr. ying Fun a Pio 方向盘配证常题 畅,但一些游戏中提供的方向盘校正功 能。有时可能会影响方向盘的驱动程序 正確心難切者状态。安生这种情景时可 能会出现方向轴失效、解决的办法就是 安全创整变动程序, 自动安全等原产图 重新安装 Logitech Gameing Software 驱动即可。因此我们也提醒大家尽量不要在游戏中对方向盘进行不必要的"校正"。



■真实竞速、真实掌握 如果各位还记得笔者在 2004 年 5 月号上对这款方向盘曾经做过的评介,那么 今日随着 PS2 上 GT4 的正式推出,以及 PC 上量新驱动程序的面世,都使得这款方 向盘历久弥新,愈发显得魅力四射。

我们在最新的《职业车手 II》、《柯林麦克雷拉力赛 2005》、《福特赛车 III》等知 名的跨平台赛车游戏及 PS2 专用的 GT4 游戏中,对 Driving Force Pro 方向盘的 900 度转向、力反馈调节及机械性能等进行了全面的测试,其精准的操控性能、自由的转 向幅度设定及丰富的力反馈调节范围,给我们留下了极为深刻的印象。在PC平台的 测试中,除了(福特赛车Ⅱ)的力反馈设定不能开启外,其它操控功能都发挥得淋漓 尽致,力反馈数果也比一年前的测试样本中表现得更具善容性和表现力,相信其未来 的应用前景会更为广阔。如同专业的摄影器材往往需要慢慢琢磨和体会, Driving Force Pro 方向盘正是这种值得挖掘潜能的"器材"。■(文/PLAY!LAB·辦務)



# 科技快报

■ Tech Express 2005.07

在本期科技快报成文之时, Computex 2005 展 会正在台湾省如火如荼的进行着。从目前的消息来 看,众多新概念数码产品在展会上展出,特别是手 接设备、呈现出一片积积向荣的景象——本期科技 中介绍的手持设备非常多,想来也不是巧合了



# 索尼爱立信推出新款 3G 手机 视觉冲击指数: ★★★★☆

继和沃达丰成功合作推出大受欢迎的 V800 之后,索爱又于近日再次与之合作打造了沃达丰 专版 3G UMTS 手机 V600i。V600i 配备了一个 18 英寸的 26 万色 LCD 屏幕,并采用 3G 手机标准 的双摄像头设计,主摄像头为 130 万像素。此外,它还内置 FM 收音机,支持蓝牙连接,内置存储空 间为 32MB。当然,仅仅是这些还不足以掉起消费者的胃口,作为沃达丰独家代理的手机,V600i支 特其提供的所有 3G 附加业务,用户可以方便的享受视频/音频下载和视频电话等多种服务。

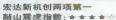
点评:1+1>2



# 明基加入 Smartphone 阵营 开创先河指数:★★★☆

台湾明幕日前正式发布了旗舰级智能手机 BenQ P50。值得一提的是,这是明基首款采用 Windows Mobile 操作系统的智能手机。P50 采用 Intel PXA270 412MHz 处理器,内置存储容量为 64MB ROM 和 64MB RAM, 用户还可使用 SD/MMC 记忆卡进行存储扩充。它配备了一个 2.83 英寸分辨率为 240×320 的 26 万色 TFT 触摸屏, 使用户可使用 QWERTY 键盘或触笔进行输入。P50 内置 130 万像素镜头, 支持红外、 蓝牙和 WiFi 无线连接。在多媒体播放方面, P50 支持 MPEG4、WMV、MP3、MIDI、WAV 等多种影音格式的 攜放,另外由干使用了最新的移动控制技术、P50还可以做为一台声控器和万用遥控器呢!

点评 最奢侈的资控器 -\_-#



就在微软发布 Windows Mobile 5.0 操作系统后不久,台湾厂商宏达(HTC)便迅速发布了全 球第一款采用 Windows Mobile 5.0 的 PPC 手机---HTC Universal, 同时这也是全球首款双模 3G 手机。Universal 采用了 Intel Xscale 520 MHz 处理器,配备一个 4 英寸,分辨率高达 640× 480@64k 色的超大可旋转 TFT 显示屏。并采用了 PPC 中比较常见的 QWERTY 键盘搭配触笔输 入。Universal 支持 802.11b 规格的 WiFi 无线连接,内置一个 MiniUSB 接口。此外,它还采用了双 声道场声器并配备百万像素的 CMOS 摄像头。Universal 预计夏季就将进行销售,具体售价未定。 点评 不求最贵,只求最快







## 诺基亚的新品不是手机?! 出平潢料指数·★★★★

早前就有传闻说诺基亚会推出基于 Linux 系统的手机型号,不过出人意料的是,诺基亚公布的新款基 于 linux 系统的手持设备 N770 并不是手机——虽然乍一看它的外观很像诺基亚前阵子推出的 7710 手 机。N770采用了Internet Tablet 2005 软件系统,内置网页浏览器、广槽、即时邮件等多种网络功能,同时 配备了多媒体播放器和图片浏览器,支持市面上几乎所有主流影音格式播放和图片浏览。配置方面,N770 配备了分辨率为800×480@64K,色的TFT触屏,支持主流无线连接和多种语言显示(目前没有中文),其 体积为 141mm×79mm×19mm, 置 230g, 预定于今年第三季度上市。

点评 诺基亚的一块试金石。

# 专为手机设计的研查

### 量身定做指数: \*\*\*\*

想必大家还对本栏目之前介绍的内置硬盘的 PDA 和诺基亚内置硬盘的 N91 手机有印象吧,随着手机多媒体功能的日渐强大。 SD/MMC/MemoryStick 等存储卡已经逐渐满足不了广大用户的需求,手持设备搭载微硬盘已是大势所趋。如今,著名的硬盘厂商希捷就 公布了专为手机等手持设备设计的硬盘,这款硬盘的容量大小为8GB,尺寸仅有1英寸。令人兴奋的是,希捷在该硬盘中加入了RunOn 技术,使其在剧烈震动的环境中也能够正常工作,充分考虑到了手持设备的特殊性,另外低电压设计也使之更适合手机平台的应用。

点评 第一个吃螃蟹的永远值得表扬~







## 挂在耳朵上的 MP3 BT指数:★★★★☆

你还在为 MP3 挂在脖子上晃来晃去而郁闷不已吗? 现在日本 Victor 公司推出了一款专 为运动爱好者设计的 MP3--XA-AL55, 其最大的特点就是将整个 MP3 整合进了耳机中, 方便的用户在运动时欣赏音乐。XA-AL55 支持 MP3/WMA 格式, 码率范围 32~192kbps 音频 文件的播放。同时支持多种 EQ 均衡模式调节和 SRS WOW 环绕立体声效果,并支持语音控 制。XA-AL55 容量为 256MB, 体积 45mm×26mm×52mm, 重 57g, 可持续播放 19 小时, 目 前有黑,白,银,红4种颜色可洗。

点评 也许未来日本人会把 MP3 整合进人脑…

好了、相信看到这期杂志时读者大人们都应该已经在享受暑假了,笔者在这里衷心视大 家假期愉快,下期见哦。■(文/仙水。力)

# PLAY!LAB 数码精品馆

PLAY1LAB Gallery05.07

进入暑假,你是否有添置数码装备的计划?本 实我们同样为大家准备了许多酷炫产品, 赶紧来 挑 华适会自己的吧!

# ■多媒体播放器

- 故思 U2 iPod
- ■售价 3400 元
- ■看点 本已另类十足的 (Pod 中的另类









和 iPod 的其他机型不同。U2 iPod 拥有其独特的品位 眩目的黑色机身、亮丽 的红色苹果触摸式转盘,以及机身背后 U2 乐队成员的签名——当然,随机还附送 一副独树一帜的白色 iPod 耳机。在这款 20GB 容量的 iPod 上, 无论你要带多少首 音乐,U2 iPod 还没有一副扑克牌大的体积,重量只有 158 克。同时,它能提供最多 12 小时的连续播放,同时还有 25 分钟防震功能,让你真正享受运动生活——慢跑、 骑车、滑冰或是滑雪、音乐都不会发生中断。

- ■创新 NOMAD MuVo TX
- ■售价·128MB 699 元 /256MB 1199 元
- ■看占 极为方便的 MP3/U 盘可拆分设计

创新 NOMAD MuVo TX 是一款小巧而时尚的 MP3 产 品, 它采用 MP3/U 盘二合一的 设计,将 MP3 模块与电池盒分 离,MP3模块就成了一个地地 道道的 J 盘, 无需连接线直接 与电脑相连接, 凭借 NOMAD MuVo TX 的 USB 20 接口,让 传输歌曲或文件的速度更快!此 外 NOMAD MuVo TX 高达 90dB 的信噪比能绘用户带来高 质的音乐享受,配合5段图示均 衡器和 4 种 EQ 预设模式,让您 聆听更加纯净优美的音乐



# CREATIVE\*

- ■微星 MS-5521
  - ■售价 128MB 799 元
  - ■看点 独特的运动设计

来自微星科技的 MS-5521, 实现你对音乐和运 动体验的"贪心",让你的 MP3 运动起来。曾获得 2004 日本 Good-design 优质 CE 产品设 计大奖的 MS-5521, 伴随运动 数码新概念,特有圆弧造型流线 手感。同时,为了迎合运动实用 的需求,除保有传统 MP3 播放 器的音乐播放功能外, MS-5521 特别提供高速的 USB2 0 高速传输接口, 并提供 了计步、码表与卡路里测量等个 性功能,还能保持个人运动全记 录,仿佛个人运动贴身助理。



- ■售价:6599 元
- ■看点 16 9 超高分辨率的随身影院



全球首款 7 英寸 16 9 大屏幕 MP4 随身影院,曾获得美国消费电子产品创新 大学的常宝 DP7010 拥有高达 720×480 的超高分辨率、具备 DVD 级别的影像品 质。掌宝 DP7010 随身影院配备 20GB 微型硬盘,可以储存约 30 部 MP4 格式影 片、5000 首 MP3 音乐或 2 万张数码照片(支持 JPEG/GIF/BMP 图片)。此外,掌宝



MSI





■纽曼之音 B06

- ■售价 128MB 299 元 /256MB 399 元
- ■看点 完整的功能和双耳机设计

一直倾力打造高性价比概念的纽曼公司,最近又推出一款情侣专用 MP3 纽曼之音 B08。它支持 MP3/WMA/WAV 等多种播放格式,具备 OLED 显示解。纽曼之音 B06 的数码录音功能有两种录音模式 (WAV/ACT) 可选,运用合理的采样率录音可有效地节省空间,128MB 容量最长可录制长达 35 小时的文 件。此外、纽曼之音 B06 最让情侣们青睐的莫过于双耳机设计了。浓情蜜素的感觉会随着音乐一直流淌到两

Newman 纽曼

# 数码相机

■富士 FinePix Z1 ■售价 2999 元 ■看点 超薄机身



富士 FinePix 71 单备 512 万有效债意。能拍摄最大分離率为 2592×1944 债意 的照片。它具备 3 倍光学变焦和 5.7 倍数码变焦,支持短片拍摄功能,能拍摄 30fps 的 320×240/640×480 分辨率视频。FinePix Z1 配备一个 2 5 英寸约 11.5 万像赛的 LCD 取景器, 采用 XD 卡存储,并使用 NP-40 锂离子电池供电。值得一提的是, FinePix Z1 仅有 90mm×55mm×19mm 的紹準体积。绝对媒称 500 万像素级别数 四相机中最苗条的产品。



- ■柯达 EasyShare V550
- ■集价:-

■看点 丰富的手动调节选项



柯达 EasyShare V550 具备 500 万有效像素,能拍摄最大分辨率为 2690× 1944 像素的照片。它具备 3 倍光学变焦和 4 倍数码变焦,配备一个 2.5 英寸约 23 方像素的高分辨率 LCD 取景器, 且可视角度宽达 170 度。EasyShare V550 采用 SD/MMC 卡存储,使用 KLIC-7001 锂离子电池供电。此外,它还支持 80~160 的 ISO 感光度调节,以及 4~1/1448 秒的快门速度调节。





- ■三星 Digimax V700
- ■售价-3290
- ■看点 时尚外观



二星 Digimax V700 具备 700 万有效像素, 具备 3 倍光学, 配备一个 2 英寸约 11 5 万像素的 LCD 取景器,采用 SD/MMC 卡存储,最大支持 1GB 存储卡扩展。作 为一款主打时尚外形的消费级数码相机。三星 Digimax V700 有酒红, 银色和蓝色 三种颜色可选,并且具备 4cm 微距拍摄,采用锂离子电池供电。



# Game PC 及外设

- ■清华同方火影 V8000
- ■售价 19999 元
- ■看点 高端合理的配置,出色定制的外形

清华同方电脑

采用 Intel Pentium4 640 3.2G 处理器,1GB 双通道 DDR2 533 内存,ATI Radeon X850XT 256MB ( 256bit DDR3 ) 显卡,19 英寸 LCD 显示器,320GB SATA Raid 硬盘,内置 7.1 声道声卡和千兆网卡,加上火影纪念版罗技飙风手键盘和火影 纪念版罗技 MX510 献标,以及创新 Inspire 5.1 5100 音箱,清华同方火影 V8000 无 论从各方面看都是目前最顶级的品牌游戏 PC。



- ■联瑞 Saitek PC Gaming Mouse
- ■售价·-
- ■看点 · 1600dpi 超高分辨率

对于游戏玩家来说,拥有一 个具备高分辨率且身形轻巧的鼠 标绝对是一件令人幸福的事情。 如今,全球外设大厂 Saitek 为玩 家带来了具备 1600dpi 超高分辨 率的游戏鼠标产品 PC Gaming Mouse。该鼠标能通过快捷键切 换预先设定的屏幕/游戏应用操 作分辨率,而鼠标工作时的蓝色 LED 荧光更让 PC Garning

Mouse 尽显至酷的游戏本色: ■ (文/PLAY!LAB·狗子)





# ■ DIY 行情风向标

家游竞拍总动员 系统维护公告

由于竞拍系统升级,本期【家游竞拍总动员】暂停,敬请见 谅。相关的即时通告请访问 www.playgamer.com 家游网查询。

考、期末考、毕业考、职称考……相信所有的 煎熬也该结束了,众多苦熬多时的玩家们,大 ★辛苦了!特别是奋斗多年的高三同学终于 解放,高中三年电脑一直没法玩痛快,当终于能够坐在 心爱的电脑前面准备通宵的时候——抱歉,你的电脑 显然已经落伍了, 似乎连网游都没法玩得顺畅啊 (x\_x) | 如今 BT 级别的 (天堂 II )和 (EQ2 东方版),特 别是火爆的 (魔兽世界), 若非要用三年前上高中前的 电脑来玩的话,关掉所有的特效也许勉强能把游戏跑 起来,至于画面大概只能用绘不忍睹来形容了 @#\$1%

族对科技:::

高考都结束了,怎么可以不好好放松一下? 所以现 在对于高三刚刚考完试的学生来说,头号大事就是为自 己准备一台够新、够好的主机,虽然刚刚高考完,只要不 是太差,基本上买电脑的钱申报多少就能批多少,不过 这毕業不是自己排的钱,所以能省还是省一些吧,下面 验让小编为大家把近期有关的优惠促销介绍一下。



# 最受玩家欢迎的 威尼斯 Athlon 64 套装

因为威尼斯核心的 Athlon 64 超频性能非常出 众,而且是刚刚上市的新品,所以售价比较贵。以 3000+为例。在刚上市时高达 1500 多元,经过了半个 多月的调整,现在这款处理器的售价下落到 1300 元 左右,但是还是要比普通的3000+贵百元左右。

为此就有主板厂商推出主板搭配威尼斯核心 Athlon 64 的捆绑促销套装,这样比单独购买主板和处 理器便官不小。

其中比较有代表性就是磐正最新的威尼斯套装, 这是个不错的选择。磐正主板在 AMD 玩家中一直深 受欢迎,这次的套装活动主要是为了让玩家能以比较 优惠的价格享受威尼斯核心处理器而举办。前几日,因 为威尼斯核心 Athlon 64 的售价有所下调,磐正又马 上对套装中的 9NDA3+和 Athlon 64 3000+ (E3)套 件的售价下调了 200 元,这就显得更加实惠了。

除了磐正的套装外还有双敏的 K8T890+Athlon64 3000+ 的套装,其搭配的也是威尼 斯核心的 Athlon 64, 而且售价则仅为 1999 元。它的 特点是主板支持 PCI Express 接口,将来想升级系统 更换显卡也方便。

在 DIY 市场 AMD 平台火爆,但是 Intel 平台似乎 也不想示弱、北京最好商城中众多商家也推出了 Intel 处理器与 Intel 原装主板的套装。他们采用的都是 Intel 原装 915G 主板和奔騰 5xx 和 6xx 系列处理器, 不过他们的性价比同上面介绍 AMD 套装一比起来就 差很多了。

# ■价格便宜、 稳定可靠的主板与显卡套装



既然那么多商家开始了暑假促销活动,众多国内 厂商也不甘人后。例如昂达,不过它推出的不是主板处 理器套装, 而是 K8T800N 主板与 256MB 9550 显卡 的网络游戏赛装,售价仅为999元,还赚送一只价值

百元的接包。除了上面的套装外,昂达也推出了 Intel 平台的 LGA755 書装, 采用雷霆 X300 和昂达 915PN 主板进行捆绑,售价也是非常便宜,只要 1399 元。虽然 在品质上还没法和富士康那种不惜工本的做法相比。 不过在价格上也比较有诱惑力了。此外还有一个不算 单促锚的促销,就是鼎达已经推出相当长一段时间的 2999 套装还在继续,只要再自己配上一台显示器就是 一台藝和了。

除了以上这些板卡、处理器套装外,还有不少单卡 降价促销和送礼品的活动,不过因为太多了就不一-为大家列举了。下面再说说显示器方面的促销行动。

# ■液晶显示 成主流、厂商降价仍不断

自从讲入今年以来,液晶显示器的售价一直在作 "自由落体运动" ----售价直线下跌 目前明基最便宜 的 17 寸 16ms 带 DVI 接口的液晶显示器的售价仅为 1999 元,这在去年是不可想象的,所以现在实在是一 个购买液晶显示器的好时机。另外明基的其他液晶显 示器几乎是在全线降价促销,就连刚上市的灰阶 4ms 17 寸液晶 FP71V 也才不到 2800 元。

除了明纂外,目前市场中最具性价比的液晶显示 器还有 12ms 的美格 B7,售价同为 1999 元,不过遗 憾的是这款并没有 DVI 接口、其他的就要算玛雅了, 17 寸 16ms 液晶显示器 NFS-7D 降价至 2199, 同时 还送 DVI 信号线。如果大家信不过刚才明基产品的品 质,那这款玛雅大家总该信得过了吧?只不过比明基贵 了 200 元,同样也非常超值。美齐的液晶也在进行促 销减价,不过促销所赠送的礼品比较奇怪,是打火机, 这个不知道是不是在鼓励大家吸烟? (-.-)v

除了17寸液晶大减价外,19寸的也在降价中,不 过对于一般用户来说,17寸也够大了,19寸的最佳分 辦率与 17 寸同为 1280×1024, 相对来说细腻程度就 筹点。

在一片液晶风暴中,NESO 的 CRT 显示器也降价 了,虽然现在 LCD 已经非常便宜,不过一般的 LCD 在 色彩等方面的表现力还是要比传统的 CRT 稍差一些。 这对干顶级的游戏玩家是不可接受的, 而且传统的 CRT 要比 LCD 便宜不少,这对于资金不足的朋友来说 选 CRT 还有什么可犹豫的?

# ■周边外设隆价促销连连不断

近来 DVD 光驱的价格变化不大、倒是刻录机方 面一直降价连连,一向在刻录方面有非常好的表现的 SONY 普遍降价百元以上,其他的刻录机也多有不同 程度的降价促销活动,比如说映派的外量双 16X 刻录 机般进行了降价,同时还赠送 20 张刻录盘。遭兴的工 包 8X DVD 刻录机也降了百元,现在只要 399 元,这 样一来康宝光驱的生存空间几乎都要被挤没了。

数码产品方面在近一段时间也是降价促销不断, 昂达刚刚在 5 月对旗下的 VX 系列 MP3 作了一次大 降价,在进入6月后又对两款 VX 系列的 MP3 做了降 价百元的促销、强调也是对两款产品作了降价促销。

总之最近一段时间将是一个电脑消费高峰期,高 老刚刚结束,不少坐生将会为自己购买申脑系统,在未 来的一段时间里,学生将是电脑相关消费主体,所以各 商家都开始即足了力气准备大大的火拼一把,各种优 真促销活动还将不断推出,希望各位学生朋友看准了 萬出平,下而为大家塞上几篇娄机清单以供参考。

游戏型 这款主机能够非常流畅的运行目前的各类型游 戏,并可以保证在两三年内不用考虑升級之类的问题。 **处理器 磐正 9NDA3+** 

- AMD Athlon 64 3000+(E3) 2099 元(促销)
- 板 養裝包含
- 卡·昂达 闪电 6600GT AGP 1299 元(促销)
- 存 金士顿 DDR400 512MB×2 740 元 盘 希捷 7200 7 SATA 120G 680 元
- 显示器 玛雅 NFS-70 17 液晶 2199 元(保销)
- 版 建兴丁旬 DVD 米级 199 元
- 盘 LG 开拓者 120元 198
- 套装包含
- 箱 百盛 诺亚方舟 N12(空机箱) 160 元
- · 新 · 航海 · 磐石 355 260 元 漫步者 R251T 5 1 音籍 260 元
- 4 计 8016 元
- 综合型 基本上能流畅的运行各种游戏,将来有需求的话
- 可以再添加一些内存就可以了。
- 处理器 AMD Sempron 2800+ (盒) 710 元
  - 抵 拉書 GA-K8NE 749 元 卡 双數 X700 999 元
  - 存 金士領 DDR400 512MB×1 370 元
  - 盘 希捷 酷鱼 7200.7 120G 7200 转 /2M 680 元
  - 显示器 NESO FD770V 17 寸 CRT 显示器 799 元
  - 驱 建兴 16X 工包 DVD 光驱 199 元

  - (11) 意 LG 开拓者 120 元
  - 62 坛 奢慕包括
  - 籍 金河田 B132UI 210 元 源 航幕 冷静王 190 元
  - 箱 漫步者 R251T 5.1 音箱 260 元
  - 计 5296 元

上网型 这台主机的性能比较低,但是用来聊聊天、打个网 游什么的都没有问题,就算是《天堂》)这种 BT 的网游也没有

- 处理器 AMD Sempron 2800+ (盒) 710 元
- 板 作版 KRII\_X 599 〒 卡 搀波 95D96ULTRA 568 万
- 存 金士領 DDR400 256MB×2 380 五
  - 鱼 希捷 磁鱼 7200 7 80G 7200 转 /2M 500 元
- 显示器 NESO FD770V 17 寸 CRT 显示器 799 元 (促销)
- 昭 論以 16X T包 DVD 米服 199 元
- 982 盘 LG 开拓者 120 元

- 92 标 套装包括
- 籍 金河田 8132UI 210 元
- 源 机箱包含
- 箱 漫步者 R18 80 元
- 计 4096 元



# PLAY!LAB 电子娱乐基准看台

■ 怎样的测试才专属于玩家...

### 帧课率软件

用于实时测算 3D 图像系统的帧速率, 给出测算 开始和结束之间的最低、平均和最高帧数率值,也可

以按1秒间隔源: 记录瞬时帧速塞。 用于差察图像性能 测试过程中的帧速 座变化情况-仅是 3D 显卡,内 存性能、磁盘性能

及CPU处理能力

也会对畅速塞的变



### 化情况产生影响。 性能指标软件

GAME 测试主要差察 3D 图像系统在三种典型的 戏应用中的表现 CPU 测试使用最低画质及固定帧速 率设定, 其中 GAME3 场景使用超线程技术的第二线



程,通过 D° Lite 算 法实时计算飞船运行 轨迹、考察 CPU/内 存系统的数据处理能 - 这在实际游戏 中将体现人工智能部 分的处理能力, 如各 个日标的移动 被击 等反应的运算,

### 游戏性能

(股灭战士 II)(Doom3)、(半条命! (Half-life 2)与《太平洋飞将》(Pacrfic Fighters) 的典型游戏过程回放,被用于考察实际游戏中的大 纹理、复杂场景、光影及特效渲染的 3D 游戏图像性 能《最终幻想XI》官方性能指标测试第二版(FFX) Official Benchmark 2 v1.01)则作为典型 MMORPG 大型场景图像性能测试的样本

我们也会通过实际游戏操控,结合 FRAPS 的帧 塞记录,来对实际游戏中的整体系统性能进行分析。





### 温度、供电与噪声

卡的特性參數,并可设置 显示核心与显存的频率, 用于尝试显卡超频能力。 此外它还可以连续记录显 示核心的温度值, 用于监 测显卡的温度控制能力。



这个软件用于读取并记录主板侦测芯片提供的 CPU、PSU、主板及硬盘的实时温度值,以及 CPU 核 心电压、+3.3V、+12V、+5V等关键电压值,将数据导入图表软件分析相关数据的变化情况,来评估机箱、 CPU、硬盘的温度控制能力,以及系统耗电与供电的



我们也会通过 TWV 实际功耗指示 器、Hardcano12 温度 与转速侦测器、分贝仪 来辅助进行温度、供电 与噪声方面的监测。■

### ■ 怎样的 PC 才专属于玩家...

PLAY!LAB 选择那些在性能上最具套差价值的 产品,从平台结构及性能表现上为您搭建应用于各类 PC 娱乐软硬件产品的基准评测体系 - 汝會時養修 可以凭借一个稳定、共通的参考指标,来解读和评估 家游杂志上各游戏软件及硬件产品的性能表现。

### 爆越灾属 Thermaltake

Shark VA7000SWA 鲨鱼塔式铝合金机箱 风扇配备 TT-1225 静音风扇(前)

TT-1225 静音蓝光风扇(后) 功能特性 可拆卸主板架、侧开鳍孔窗

Purenower TWV/480 Th家居示由海 功率指标 额定 480W / 峰值 550W 輸出指标 +5V/40A、+3.3V/30A、+12V/18A 功能特性 功耗显示、温控/手动风扇调速器

BigWater 12cm 内置液冷 CPU 散热器 卡具规格 LGA775、Socket478、K7、K8

Hardcano12 温度/转速侦测器

探头规格 温度探头×4、转速探头×4

### 浩鑫 Shuttle XPC

功能特性 I.C E 整体散热系统 SilentX 招翀音电源

### CPU: 英特尔 Intel Pentium 4 Extreme Edition 3 4GHz 0 13 微米制程 Gallatin 核心

512KB 二級繼存 /2MB 三級繼存 主板: 华硕 ASUS P5AD2-E Premium Inter 925XE/ICH6B

FSB1066 / FSB800 PCt-E / DDR2 / LGA775 主板: 华碳 ASUS P4C800-E Deluxe Inte 875P/ICH5R

ESB800 AGP / DDR / Socket478 内存: Micron DDR2-533×2

时序 4-4-4-10 硬盘: Maxtor MaXLine III SATA 250GB×2 RAIDO 16MB 缓存





华碩 ASUS Extreme AX800XT Platinum 产品型号 EAX800XTP/2DHTV/256M/A (EAX8D) 体系架构 ATI Radeon X800XT PE PCI-E 默认频率 核心 520MHz

显存 1.12GHz(560MHz DDR3) 显存规格 256bit/256MB/1 6ns 华硕 ASUS V9999Ultra Deluxe 体系架构 Nvidia GeForce 6800Ultra AGP8X 默认频率 核心 425MHz

显存 1.1GHz(550MHz DDR3) 显存规格 256bit/256MB/2ns

### PICE TO MEDIUM Windows XP SP1 英文版

DirectX 9 0c Intel INF 6 2 1 1001 Intel IAA 4 6 0 6758 催化剂 4 11 版



3DMarkO5飲以役置

### Benchmark高分辨無樣式



### Doom3 Demo1 编度



### HL2 herd\_c17\_12 场景







### 湖北十堰 會托

前几日偶向杂志社打了几个电话,第一个一听声音就是一个冰美人,陈得小 生我打颤昏倒。第一个声音柔美无比,激动得小生我泪流满面。第二个给我一种母 性的感觉,杂志社还真是阴盛阳衰啊! 男性同胞们,你们到哪里去了?

实在想不通你怎么会有这样的感慨。阴盛阳衰?哈哈 哈,平时我们围坐一起所发的感叹正好与你相反……



根据我多年的办案经验 分析,这应该是夠子在试用最 新的变声软件 Honey Voice 1.0 ·······准备在网游里扮 人妖使用的。

----福尔摩斯·柯南·金田一·成步堂·【东东】



很长很长一段时间,游骑听流行乐都只听男歌手的,自以为"男人才懂男人心",想不到这位读者大人也在呼唤 "家游超级男声",嘎嘎~~

——现在开始听女声的【游骑】

这里是新出品的《暗黑编辑部》电话图关游戏, 你已 经过了前三关, 从第四关开始, BOSS 的声音将不再给你展 开丰富联想的可能性……

——喜欢看读者在信里开玩笑的【小马】

### 上海 王晓婧

为什么杂志里(魔兽世界)的介绍那么少啊?不过 E3 的转隔还是不错。E3 过 f 就是 ChinaJoy 了,希望这次的 ChinaJoy 办得更工些好,也和 E3 一样受到全世界的关 注。更希望(察謝)越外越好,在 ChinaJoy 的展台要比(魔 兽世界)都大, 哇哈哈哈~~

请读者原谅,我们的时间完全 都消耗在 wow 之中了。这里也给大 家个建议:文章迟些再看,尽情游戏 要警。



我充分理解只有满本内容都是跟自己正在痴迷中的 游戏相关的内容的游戏杂志才是真正的好游戏杂志的想法——如果《家游》小编们都如同游骑这样想,并且纵容 他们按这个方针做的话,一定会出现一期从头到尾都是 WoW的《家游》杂志 @#\$\$!%...在有限自由的情况下,我们



选择了做不同的 WoW,希望《家游》中的 WoW 内容,也可以如同 ChinaJoy 上的家游展台一般,虽 然不是最大,但不可或缺。

7——偶尔梦想如果获得所有需要的资源就如何如何的【游骑】

### 陝西安康 崔靖

初见这期回商卡,吓了一跳,以为中了 JS"以 D 代 Z"之计(玩笑哦)。这卡改编得不错呢,看着很 PP 的,不过前面那打分栏目太细了吧?做人口普查也望尘莫及哦,可是谁叫偶最棒(窃)呢,就耐心,认真、仔细……地做了个概括回答,其间木布"差"哦,倘若"中"的得分也令某典可 OR 美女不爽,那么偶只有先赔个不是啦.相信小编们都很大度吧。

近来玩《魔兽世界》发现里面屏蔽了N多汉字呀,不由想起《科幻世界》里一篇关于屏蔽文字的小说《无声城市》,让我游戏时多了一分无奈与恐惧,这也是 Wow 唯一的缺憾吧。



这个世界上没有绝对意义上的自由,因此《魔兽世界》屏蔽一些可能会影响到整个游戏环境、影响到大多数玩家惨快游戏的汉字,是完全可以理解的。无论是游戏还是现实,都需要有规则,规则并不是为了限制,而是让我们更快乐——当然,前提是我们都能够不做违背规则的事情。

——独自闯荡艾泽拉斯的【狗子】

WoW 屏蔽的议字大多都涉及不法行为,或者不 文明的词汇。当然,这种方式的碗对玩家间的沟通 造成了很多不便,所以强烈建议大家在游戏的同 时练习英语会话,所将会发现学习也并非是绝对 枯燥乏味的事情。



说起《科幻世界》里那篇小说,它的作者 马伯庸也是一位"家"人呢,我把你的信给他 看了,他说那文章的名字该是《寂静城市》? ——坚决为读者 6\$# 务的【东东】

为那些不了解《魔兽世界》的读者解释一句, 这个游戏里中英文的脏话全被屏蔽,而类似"九 城"、"服"、"挂"之类的字样,也会被东东签名中的那种 "乱吗"替代。这象征着一件事,为了适应"世界",我们 早晚要改变些什么的。



### 湖市 陈卓群

呼,高考完了! 心里像重相放下一样,平静了! 晚上百无聊赖(想玩游戏却有些麻木了), 先歇歇, 听听音乐! 猛的一根起就把 6 月号《家游》翻出来细看, 加上前几期的意见, 开涮!

"家"中数码类在MP3 机里似乎特别青睐创新的机子哦,与创新的关系非同一般(狗子: 喊~~)? 怎么我的大名鼎鼎的 iAudio 没有影子? 要不就是纽曼之类,一下天,一下地。同样的情 况也发生在 X850XT 之类顶级板卡的评测上, 老大, 不是每个人都买的起那些东东的, 对目前中端 火爆的 X700、6600 等显卡怎么不多介绍呢?还有"家"那个什么什么电子娱乐基准看台是不是在吊 我们的胃口呢, 重复这么多期! (游骑, 你怎么不把 X850XT 组成 SLI 呢? 在 3Dmark 05 中已达 15XXX 分了! 我的 PC 决定用 AMD Athlon64 + VIA K8T800Pro + nVidia 6600GT 组合了)

在网游风暴一波又一波的冲击下,单机真是……幸好"家"不会像其它杂志对单机几乎 忽略了,可游戏观点的版面也太可怜了吧!希望还是有一个大的版面做游戏评论,如新作速 说那样大气。

在"酷玩街"上我看到 98 版《仙剑》上货,激动了好几十秒~~期待更多其它的超经典游 戏上柜!

唔唔,其实,我个人欣赏音乐喜欢用 CD 机,搭配最近斥巨资购入的一幅森海塞尔耳机,这 才过瘾。不过、PLAY!LAB Gallery 里面介绍的MP3 播放器同样也让我心位。毕

> 意 MP3 在功能、外形、便携性和易用性上更有优势。当然,我们也会尽力介绍各 种最具看点的数码产品,而并不会拘泥干某一品牌。关于您说的中端显卡 介绍偏少的问题,其实如果您仔细看最近几期的"游戏科技",就会发现许 多中端甚至入门级硬件产品的介绍, 这其中自然不乏 X700 和 6600 显长。 其实,本栏目的选题一直都是根据硬件市场最受关注的产品而变化的。

- 疯狂迷上侵耳机的【狗子】

iAudio 是游骑哈了很久的东东。主要原因是该公司采用相同音频 技术推出的新一代 JetAudio 播放软件的音质简直好得没话说。不过 1GB 容量的型号实在含不得出手,免费版的软件凑合先。这是高档货,迟 早会被拉来"批斗",哈哈!至于 PLAY!LAB 平台配置,主要是用于通用评 测平台的配备和性能的参考,统一展现免得每篇文章都来描述一番。高 端产品主要看特性,普及产品主要看应用,性能则是其中共通的脉络,高低纵横各有玄机了。

一平时在 WoW 中什么都舍不得买但看到好装备就会一口价去标的【游骑】

我今年1月才与《家》相遇,当时看见里面的台历是我正在玩的游戏《飞飞》,便买了下来, 回去仔细一看,台历居然没有下半年的,郁闷,当时有上当之感(还好后来送了下半年的)~ 但看到《家》的内容如此丰富,我也无话可说。2005年公测的游戏真不少,我也玩了很多,虽然 级别都不高,但也体验了每个游戏的特色。我的同学认为我什么公测玩什么,开始声讨,我也 反驳他们。我觉得玩游戏为什么非要抓住一个狠玩?把游戏玩得都快成职业了!而且每个游 戏的画面和游戏性都不一样,就像小时候玩的扔沙包、提迷藏……一样,在每个游戏中领略不 同的快乐,这才是发明游戏的干消啊!可是为什么游戏要玩的精,玩的累?游戏它只是游戏。各 位小编你们说偶说的对不?

个人对游戏的认识都是从个人角度来看的,所有的观点也都没有谁对 谁错,只是理解不同罢了。这位朋友的观点其实跟我一致,都是属于喜新厌 旧型的,呵呵,我们只想轻松的欣赏到更多。

严重同意你的观点,游戏的魅力,就在于能够体会不同滋味的经



历,在于让自己轻松的娱乐。所以,我一看到那些画着表格,充斥着 一堆数字,分析配点啊、升级策略啊之类的文章就头大。只是一个 游戏罢了,至于这样吗?想怎么玩怎么玩呗~这都快赶上高等数学 了……我讨厌数学……希望游戏商们还是制造些简单点但是有趣 的游戏吧!

---憎恨算算数配点的数学白痴【东东】



### 订中大体 刘冬

有个事我一直不好意思说,从上了高中起,我就开始玩(梦幻西游),曾经 练了个男魔, 差点没累死, 干县又练了个人妖~哈哈~~从那以后财源滚滚, 什么剧情、任务都是别人抢着作我过,现在不但结了婚,还非逼我生孩子(跳楼 ing ......) 所以现在说话很有"雌性",有点佩服自己! 于是我冒出一个想法,再 也不做人妖了,或者,做个更有魅力的!看了众编辑在《魔兽》中的名字,原来 ·····希望众"妖友"发挥潜力,让游戏更有活力吧!

这个问题其实应该东东来作答的, 记得那天他刚发表 了一番颇有道理的见解。对于所有在网游中使用女性角色 的男生,并不能统称为"人妖",在我人看来,那个"她" 似乎更接近干"爱人"。 -【月月】



月月……你上期公布的名单……后果很严重! 群众都 误解了!我在此声明,本人是本着玩《美少女梦工场》养育女 儿的精神来培养网游人物的!

華ルセ圣騎十吉尔菲サ斯娜的英俊老爸【东东】

在 WoW 收费停机期间, 无聊之中游骑在家游派论坛开了个帖子, 准备靠 YY 一番"爱我的,我爱的,小角色"——WoW 中自己培养的女性角色——来打发 可能很漫长的停机时光。这个标题来自王杰一张音乐专辑,句式初读之下不太 容易理解, 不过对于我们所培养和喜爱的异性游戏角色 来说,还真算一种精妙的注释。侏儒工程学术士"苏菲"在

游戏中还讨人喜爱,牛头炼金战士"游骑"在游戏中还有 人追随,他们的笑声则分别是"嘻嘻"和"嘎嘎"。



玩家在游戏里会选择自己希 望成为的或者希望控制的角色类型,后者的心态或许 更成熟一些; 而网游里的人际互动往往是简单的,各 种不同的游戏心态在一种低层次的社会关系中相互 冲突,容易造就许多的"病态"。换句话说,扮演什么角 色都无所谓,但只有在你把这一切当真的时候,所谓

"人妖"问题才会出现。

-从不"妖"言惑众的【小马】

### 福建龙岩 张岩晨

虽然我是明年高考,可常想着游戏,玩也没玩到,却影响学习,也许这就是 网络成瘾吧?给《家》一个建议,由于《家》的读者以学生居多,能不能在杂志中开 一个小栏目,旨在减轻学生学习的压力,消除网络成瘾问题等等。(其实谁也不 想成瘾,找一个自己喜欢的放松方式,却要遭到家庭、学校乃至社会舆论的谴 者,我们有苦说不出啊~~)做这些不仅仅是《健康游戏忠告》的48个字,需要 全体游戏工作者和玩家、全社会的努力。

网本无瘾。它可能是生活中必不可少的一部分,但绝不 等于生活,每天除了在网络上之外,我们要做的事情还 很多。 【月月】

获得成就感和满足感最轻松的办法。我的意

思是, 沉迷游戏的原因很可能是 在面对现实的责任、压力和必须的艰辛之时,下意识的选 择一种逃避和偷懒的自我麻醉方式。时常用这样自我剖 析的方式勇敢的面对自我吧。

也曾被"原力的黑暗面"吸引的【游骑】

### PlayiClub 表方 "不是人"

是不是该缓缓了,家辦?

看家游很多年了,可以说我是看着她长大的(就是说我 看着她,我长大)。从很久前的黑白到名次改良,其至是那曾 经让我肃然起勤的最终流产改革(前是按照游戏类型来划分 栏目),都能让我感动。

全彩很长时间了,这种感觉却不及黑白时代的一半。那 时的杂志,真的需要用心读的。家游百期所列举的那些经典 文章,现在还能看到几篇能与之比肩的?我不是遗老遗少,但 我真的怀念那些在灯光下,一个字一个字用心读的日子。"一 本直正的游戏杂志。"我总是这样向别人介绍家游——曾经 的家游。

改了全彩,又增设了许多这样那样的栏目,文渊阁的思 想与文笔丢了。感觉现在的家游,正向一本时尚杂志发展;游 戏,反倒成了推广的一件外衣。如果编辑们的本意便是让杂 去向这个方向前进(或后退)的话,我只能说,家游只是我的 习惯而已。东东曾在杂志中表示要让读者出于兴趣买家游, 但,至少现在我还是靠着惯件来每月掏出钱给书店的老板。

时代在进步,社会在发展,人类在进化。大家都这么说。

改变,不代表迎合。家游大可不必像曾经的苹果一样,曲 高和寡:但至少应该像苹果一样永不放弃追求。办杂志很辛 苦, 远不像我等在这儿说得那么轻松。编辑们也要养家, 也要 为广告头疼,也要有点普通人的正常的癖好。所以,无论如 何,只要杂志还办,我就会买。但我曾认为,家游是可以成为 游戏杂志中的黑岛的(似乎这也印证了形成现在风格的原 因 —— 不想像黑岛一样光荣地死去)。

黑暗中,有很多人渐渐睡去。家游是那点燃火把的人中 的一个。我希望,这火把,不会无奈的熄灭;我希望,高举火把 的人能为我们指向正确的方向: 我希望, 很多年后, 我可以对 我的热爱游戏的孩子说,总有一种精神是需要你坚持一生 的——像家游。

如果要拿一个游戏制作公司来比喻《家游》的话,如果 (家游)可以拿一个游戏公司来作为自己目标的话,我希望是 暴雪,而不是黑岛。在这期的"文渊阁"里有一篇老"家"人刑 相(形像)兄写的《雨后》,我很喜欢,我觉得它很可以作为我

们讨论的这个话题的注脚。在站在钢 丝的中央,往哪一边倒下都很容易,但

一直维系着平衡才真的很难。但 我们会努力。

- 不怎么成功的走钢丝者【东 东】(也许是因为体积太大?)

在前面,我杜撰了"只有满本内容都是跟自己正在痴迷 中的游戏相关的内容的游戏杂志才是真正的好游戏杂志"。 我想这是实用主义的观点。从理想主义的角度来说,好的游 戏杂志,应该是总在体现游戏生活中

最具发现感的事物的---游戏中令人 赞叹的奇巧之处,游戏中真正隽永 的感动, 以及你所不知的游戏世

一也曾为美国 CGW 杂志的没 而黯然的【游骑】





## 留言扉语

(想对任何人说句话,都可以写在这里)

- ●妈妈:相信我,我一定能考上要本的! 你儿子是最棒的! ——广东韶关 温凯达
- ●张浩;跟你失去联系有一段时间了,明友我蛮想念你的。高考考的怎么样啊?我知道你设玩

《剑侠》了,所以,我几乎找不到你了,常联系。QQ:48329619。——蝴蝶穿花·赵星

- ●希望"邪恶处女"看到这段话后能与"江户川桐南"联系,她很怀念你们一起在《屬剑》中展过的辞时米,也一直在舰办法找你,或在也一直在解你。——"桐南"的好兄弟
- ●给所有热爱游戏的朋友:抽时间和爸爸妈妈聊一聊,他们比游戏更需要你! ——北京 李玮
- ●更大性をしまった。ましまっま。
- ●认识董雯婷的朋友请回个话,潮潮! 她是辽宁的,她也看《寂游》。——吉林石城 付军伟
- ●我想对快要嫁给我的小鱼儿说:我要照顾你一生一世!——河北唐山 关慰晴
- ●女巫迪迪:你好! 我是你在《天堂 II》4服里的好友"白蛉 MM"的弟弟。我姐姐很希望再和你聊
- 天,并希望你振作起来,尽快回来呀! ----北京 刘源

## **次個鹽**盒

## 山川山道:《横兽世界》

- ●我觉得这款游戏特有带入思,这是我第一次如此喜欢一个网络游戏。——辽宁酱兰店 芬 ■■
- ●魔兽世界就不是人待的地方,小心被干掉! ——甘肃兰州 张龙
- ●有伟大的团队精神和兄弟间的疫情,缺少青涩的爱情(部落的写照,仅赢个人观点)。—— 陈而而安 辛酰素
- ●我想要的世界并不是这样的。自由的世界不应有不公平的存在,更不应有欺骗与强夺。一厂东广州 司马神威
- ●我已经认证了CD-KEY,可不代表我会玩下去,这取决于代理商,跟游戏本身无关,即使它是这么的吸引我。——北京 贾涛
- 我相信,两年后国内玩家的景质必定会赶上"美腺"的玩家,因为,百强不息一向是中华民族的传统美德。——谢南新化 費江
- ●美養规则, 抛开偏见, 改变习惯, 享受自由。——新疆乌鲁木齐 隐正
- ●如果你不知道什么叫丑陋,请创建一个人物;如果你不知道什么是暑吃,请游戏 15 分钟;如果你不知道何请欲罢不能,请再继续 45 分钟!——天津 李迪

重整整理電子 重表并在当月内寄回杂志社的《家游》读者、将有 机会获得"YOMI 酷玩街" 的團體礼話,機與色製为 30名。您可以在以下兩 种礼品中选择一种并在 同量是上注明:

- A. 海賊王人物集合纸模
- B. 火影水晶钥匙扣









# 有奖回面

《锤锤 Online》让我们怀念起红白机、怀念那纯真的岁月。《锤锤 Online》有着类似 FC 上雪人散冰砖的场景。层层叠叠的砖层上,你 化身为一个拿着大锤子的 Q 版小人, 敲击你对手脚下的砖块, 使他 **摔到下一层,这样你就能够获胜,听起来是不是很简单?** 

该游戏已中堂上灵通正式代理。并将于2005年7月开始初 内测。为了让众名读者能够早只接触游戏、我们特举办此次《锤锤 Online》内测帐号发放活动,将向《家游》读者提供 200 个内测帐号, 只要填写并寄回第7期读者调查表,就有机会得到内测帐号。另外, 將以下问题正确答案值写在调查表验面的读者还可以参加幸运抽 奖活动,奖品是掌上灵通公司提供的《锤锤 Online》主题精美周边礼 品、包括20个手机挂件、8件下帧和2个玩偶。

- 1. 《無機 Online》在中国是由印象公司运筹的?
- 2. 《穩德 Online》每局的时间限制是多少?
- 3. 《锺锺 Online》支持部口模式吗?

(答案可在本期杂志和《锤锤 Online》官网(www.ggmmin.com)找到)

同函截17日期.7月20日(以当地船戳为准) 帐号发放日期.7月21日~23日

## 《征服—风云天下》 有奖注册活动简介

きゅうきょうてい カルルア THE RESERVE OF THE PARTY OF THE PARTY.

为庆祝《征服》正 式运营商局年, 天體報 **吴公司继推出游戏**黄 料片《风云天下》后,又 提供总价值 30 万的量 **马掌吕作为回馈,膨胀** 新老坂東河 征服 风 云天下) 的喜爱和支

具体活动规则如

1、使骤活动单面 ₩下 12 张拼图、并接 無學页實直正确因物

之重新拼齐,此时会在单页背面看到活动闸址, 擠在闸上螺

後參加活动 2、依照线索的网址登简后,输入《征服》帐号(未注册用 户南注册《征服》帐号),按要求曾下个人数据,参与最终接

3、活动期间将随机抽取有效参与者,并派送数码奖品 活动最终解释权归天畸数码公司所有

体者可以通过当地部局汇款购买杂志。 邮购时请在汇款 单附言栏写明需要邮购的刊期和数量, 平邮免收邮费, 如需 挂号请加密 3 元/本的挂号费。由于平部过程中可能发生无法 预知的丢失损坏等情况,给读者造成不便,因此推荐使用挂 品面的 方式

汇款地址:北京市海淀区思济庄 18 号院 1 楼 1104 室 收款单位、《家用电脑与游戏》部购部

**東田野和福祉 100034** 

**咨询电话**,010-88115658

电子价箱: publisher@playgamer.com

每一位读者都有可能成为《家游》的作者: 你可以在杂志各个 栏目现有文章的内容和格局中获得参考。

■新作演递。因为外申脑游戏新作情报和初评。

■极限攻略。流行电脑游戏攻略和要点心得。 ■家游竞技场: 你所了解和经历的竞技賽事、以 CS 和魔兽为

代表的流行游戏原报、技巧解析等。 ■游戏科技:该该与玩转电脑、玩好游戏相关的产品和技术。

还有模拟器等同样好玩的东西。

181 BE C .

□游戏文学,这是那些梦想尚未结束的人的天堂。游戏小说 是最常见的体裁,其它散文诗歌之类不限。

□K 文:"K 文"指文章的字节数在"1K"左右。不长不短的千 字杂文符合网络社会快速的阅读节奏,你可以就游戏生活中 的经历和感情作些描述,来点宣言,观点鲜明一点,风格酷烈

### ■玩客广角

□历史: 经典游戏纵向回顾, 这需要你对游戏的高度热爱和

□文化:游戏文化横向漫谈,这里的发挥空间完全是属于你

□图鉴:游戏海报、原画设定、包装赏析等等,关于游戏的图



□幽默;关于电脑和游戏的原创或摘编的幽默笑话及漫画。 口周边;游戏连带产品(如玩偶模型),衍生产品(如改编自游 戏的影视作品、COSPLAY)及关联产品(与游戏相关的影音、 动漫等)的评介、收藏,你的消息够灵、眼界够宽的话,就秀给

大家看。 口生活:游戏玩家的相关生活习惯、消费风尚等,展现你精彩

■大话家游:只要你来信、寄调查表、在论坛灌水,就可能登

投稿地址:北京市海淀区恩济庄 18 号烷 1 楼 1104 室 (家用电 **記与3円日本年**日

新改编码: 100036

注意事项;请在来稿中注明所投栏目名称。推荐使用电子邮 件投稿,正文文本请采用 TXT 格式, 附图请用 90%图像质量 的 IPG 或 BMP 等格式。请注明笔名、真实姓名、通信地址、邮 编等详细联络资料。请在稿件发出后一个月内不要投寄其它 报刊, 若时间上有特殊要求请在来稿中说明。

### 2005 年票 5 期限者與查问權限计結集]

选者对本期心主的总体印象. 非常好 35.8%

还不错 53.5% 89-89 2 89

槽进了 0.0% 本期读者最喜爱的文章。 · 影似, 印香暖用印香水蓝子 本期读者阅读最不舒适的版页: 极限攻略,地狱神探屠魔全攻略

### 2005 年第5期问卷调查李运读者名单?

浙江宁被	食時	剃北武汉	學公司
云南玉溪	冯珊	北京	子薦モ
辽宁核山	苗星生	柯北任丘	任前
天津	茶伍	期南长沙	何亦声
广东肇庆	京新	北京	马珊珊
河北唐山	赵振华	广西南宁	王宪峰
河北石家庄	李建强	安徽合肥	张璇
湖北宜昌	影彦伟	山西太原	孙大海
天伸	余光	福建厦门	王祖明
黑龙江牡丹江	张江	浙江宁彼	杨兴举
北京	沈畝	江苏无锡	叶承刚
甘肃兰州	製华	内蒙古包头	蔡知文
陕西宝鸡	刘维贤	上海	程文建
四川成都	万征	新疆乌市	赵忠同
山西大河	都志铭	山东淄博	李哲
where it is about the	Andrew Co. 42, 410, 100	APART IN THE THE	

(奖品为宝德网络提供的(战国英雄)点卡一张及精美游戏周 边礼品一份)

■本栏目属于所有(家游)读者,内容来自读者来信、回函、论坛 发言和部分投稿,在此可以有面向(家游)杂志、业界环境、玩 家状态等周遭一切发表的意见、感想或是随便什么, 所刊登文 字仅代表读者个人观点,与(家用电脑与游戏)杂志无关。











三届 CHINAJOY 大层如约在 3 月 21-3 月 23 日于上海召开,届时全 体小编将亲临上海不分昼夜的跟讲属会全程及进行本属《属会日 № 格》编辑、发行工作。那么这次给大家准备的活动是什么呢?赶快来 新新4001

### 自海洲区活动

1. 大展门票派法。上海读者执第 3 期杂志,即可到(家游)驻沪记者站操取 展会门票,赠送数量有限,先到先得。领取时间 3 月 16 日~17 日每天 14:00 至 18:00。咨询电话:021-58383033;地址:浦东乳山路 114 弄 2 号 301 室(东昌路地 铁站附近)。

2、会员礼品独享。展会三天,会员执填好的第9期杂志调查表、会员卡到 《寂游》属台,即可换取精美游戏周边礼品。参加全国范围的"友情专递"活动。

### 另有鼓励奖品一份。

3、CHINAJOY 串串線,每天 500 份奖品赠出。具体办法:免费领取当天的(CHINAJOY 官方展会

B报》一份、到"岛岛经"活动指定厂商居台获得"活动贴纸"。集 齐任素十家贴纸,就可以到(家游)居台操取精美游戏周边礼品 一份。数量有限先到先得。

礼品换领时间:7月21~23日,每日11:00~12:30、15:00~16:30

### 全国范围活动

1.《CHINAJOY 宫方展会 O 报》随机送。面对非上海地区"寂 游派"会员,将有600份日报送出。我们将采用邮寄方式在9月 底前全部客出.

2. 友情专递。众所围初、一年一届的玩家盛会 CHINAJOY 将 常驻上海。为了让更多的朋友能够享受到大展带给我们的喜悦, 《寂游》号召参加大展的所有会员家友,用一件自己亲自获得、你 认为最具最义的居会纪念品作为礼物、并从指定城市中流出你 量想赠送的地区朋友,我们将按照你的期望,从选中地区的会员 中任最抽中一位、棉礼物及带有小编集体签名的赠言卡送到幸 运会员手中。

3. 幸运袖奖。请非上海地区的会员认真填写第9期调查表寄 向,我们将辅机抽取 10g 名章运会员,将属会礼品密到你手中。

## 会务量航

1、经与米格公司协商、参加第5期杂志章精获奖并尚未领 取手机游戏奖品的读者,将获赠由米格公司提供的周边礼 品一份、奖品即日以邮发形式寄出。

2、因篇幅限制,"交友天地"暂停一期。

3、第6期读者回函中、编辑部收到了不少读者寄来的礼 物,偏巧寄礼物的朋友全是咱们俱乐部的新老会员。草地 一时心花怒放,赶着让 YOMI 给它那些宝贝照相的时候,把

这些可爱的礼物也摆摆 Pose 照相 喽! 大家找 找看,哪样 是你寄来 的?呵呵呵



### 

为讲一步制造现储"敦"的气氛、本届 China Jou 大展(家幣)物 沙变对外招聘会名助理的做法,而通过(家游)读者进行公开聘请,临 了你自己,你也可以推荐自己的亲朋好发来参与。请通过电子解件或 邮发信件将所需资料发往我们的信箱。具体参与办法见下:

- ●人品要求:女生 2 名、男生 1 名。形象气质较好,女生身高在 158~ 1.75cm 之间。在展会时间内将全程协助(家游)便值工作。
- ●应征资料: 简单的个人介绍即可, 请注明胜名、年龄、牲别、联络方 式,同时附生活近照1涨。

联系邮件:sku@plaugamer.com

联系地址:上海浦东乳山路 114 弄 2 号 301 室,200120 (家用申脑与游戏)杂志村

- 上海代表处 辛普森(收)

●你的酬劳:China Jou 天有偿服务:貓美周遊礼品一套:《家游》编 編签名、台影等任何非 BT 要求……

### 入会办法

- 1. 直接入会:《家游》不定期提供入会机会,填写读者调查表或参加 编辑部组织的现场活动等。
- 2. 购物入会:只要在"酷玩街"购物,购物金额不限,均赚送会员身 ₩.
- 3. 会员身份确认:《家游》开放的所有入会机会,均以你获得的"家 游派"会员卡为最终身份确认。获得会员卡的方式根据不同入会形 式各有具体办法,详见活动说明。

### ● 公公 区 区 区 区

- 1. 有更多机会受邀参加由"家游派"俱乐部举办的各类精彩活动。
- 2. 会员天地栏目不定期推出全国会员互动活动,除了特别惊喜,更 有机会在杂志中展现个人才艺。
- 3. 均可以最惠的会员价格购买"酷玩街"任意产品。
- 4. 不定期收到《家游 BT 版》, 收录小编趣闻逸事、游戏业界内幕花 絮和会员交流信息等多种内容。







考小考全搞定,轻松暑假就到 来 继长假期, 你可以玩游戏。 赏大片、伸个懒腰看动漫。跟 Yom, 去暴风老巢吧, 地下宝库的钥匙就 在你手里,每样宝贝都不容错过。暑期档 的电影大片,经典的科幻巨作,搞 怪的动画剧场,有太多的精彩等 待来你来发掘。 随,梦幻般的 假, Yomi 要幸福的景过去了!

对了! 家友们可别错过了即将盛大开幕的 Chinajoy31记住, Yomi 和你有个约会。

非会员用邮购价购买任意一款产品 即能成为会员。我们会在给你邮寄产品的 同时附上你的会员卡! 记得收到会员卡就

赶紧和 Yomi 联系,把你的详细资料通过 e-mail 或直接打电话告诉我们。 会易热线:010-88148001 转 13(工作日 9:00-17:00)

:kittyxwm@playgamer com

1、邮资标准-每张汇单不论邮购产品数量多少。邮资一律为10元(含每件包裹的 挂号费 3 元及包装邮递费用,未付邮资遗失不补) 一次性疾物 高 一元免邮资 2、请于汇款单附宽栏注明邮购产品编号及数量,会员标明会员号。





6001 6012 号挂饰均含 挂塊! 价格均为: 部期份 (¥48



哈夜精灵激章 忧雨而神秘 的种族 美丽的精灵 古老的锦 鲁依.拥有无限的大自然力量。



亡灵雷章 阴森的攻塞 夠 骨的寒气。无穷的黑暗法术,各 唯善一片片尸骨。



養人養量 野蛮的最人部 等, 或证据, 基的信息, 强大的牛 头部族、力量是一切的原泉。



人學衛育 勤劳的人民物质 了坚不可指的伟大城堡 各职业 配合端就是完美的联盟力量。



無有速度之靴 再也不会有被人追杀的痛苦了 速度之戰为領保 款。男款为银质比较白金的女款大 1/3 当然速度也快 1/3 你不用



卷入城延的近身武器 可以 释放雷电局 去远程攻击



维带少月工具属不日產蜂 思慮法和力量的源泉 保戴它 能感觉到月之女神的力量源泉 (及母孫聘帶維納光開動力



FAMILE ROOM NO. クギー 密リ (四)古書書子 神秘而危险重重的景山 四周都 是密密的丛林、头顶是悬挂于苍 写的曲曲之月



伤)。 是玩家梦寐以来的展卷世 界中至离无上的武器



亡灵军团的主力 着基本的 亡灵单位,它充满了对亡灵的忠 版和實行



金属头颅径饰是每个弹性 的核杂类的身份标识。它标志整 貴數 清博 无恶不作



牌的同时可以构册每个种族常用 单位的政防知识以及任意两个单

至炫的 movie 天地,震撼,奇幻, 搞笑,怀旧,这里 无所不有,电影周 边博览之地! yomi 的秘密花园!



变形金刚揭派钥匙扣。挂饰 全四款每款 变形金刚狂源钥匙扣、挂饰 要勇的推派气车人为自由与和 平而就 在这性会仗关的计拟他们员 发他选择了反抗,正义和勇敢是他们



接毛的旺素觀天虎槽 的目标载 是彻底统治宇宙 地门计划要消灭热 爱和辛的气车人 邢思与恐怖是他们



量级职债的 英雄阿纳金终于 变成了这剧黑子 手的丑梅样 想 在桌角告戒自己要做好人哦



的细胞袋充首了 智慧 手待先部



解院价 (1 20) 全員价 星歲營者 一尤达模型

C18当CHILLEGTIPERS 在市 子的一位高时间子 高月厚安



会员价配¥22 编号数从为A数









柯南秦形红外激光枪 名侦探祠南的随身至强装 备、它不仅具有一般手套的各项 功能 还加入了红外激光枪的特殊设计 并配备远程瞄准定位光 東和便換式放大號。专门为爱賞 验的你设计1



改造的 AESS 藤原柘海的坐驾 高级太空棉填充 柔软膏车抱 枕 抱着它和结准一起准移 现 格 16mm 20mm 16mm

## 多屬子账的简简 shopping 地带



头文字D系列赛车手机链 头立字 0 剧中各数经券基本总厂。 (A—AE88 TRUENO) (B-RPS13 SILEIGHTY) 直接合 (¥12 -R32 QT-R) (D-FG3S RX-7)

全六款每款 RXT) (F-AE86 LEVIR) 邮购时请注明编号。

圣诞夜惊魂玩偶一代 是色幽默、圣诞夜惊魂,一起去探察圣 至老人吧·转动人物的身体. 眼睛就会 糖。怕不怕, 不怕就来舞! 高约 8cm

会员价EY32 34.5

这支模型每个人物的脑袋会 一起思、新你要不要! 高纳 fices.

130T Y 42 T Y 11 Y 35 Y 3

特制家游下恤 1850s-1-1880; chitalanining 249; Title 1 nonchibit HORSEN, JEWISCH, WINNESSE, IT MOTHER BUILDING 9 9 7

神劇山河

开,全型ENDL

外离器

超人气网游梦幻西 Webなりまりてから水、企業 16

邮购价(¥9 9) 新 p B B B L St do 网络游戏小说、另类武侠



家用电脑与游戏 2003 年增 刊,是你立即摆脱电脑菜鸟身份 AUDITO Y

SECTION 1 画集 网络迷和动漫迷们至爱经 典形象 若想学画画,也会是不

權的決接

会员价 ¥42

部购价 🖟

游戏短裤(附光盘) (家用由施与 流光) ひまお **條情學獻,爆笑游戏,學面構洗** 全国热买.开放邮购,为未买到 的读者提供方便 CHES & CONT.

解除() (Y38) 金属() Y36 典能老游戏。因位派十册解创 仙会养殖品、体验最初的感动。 晉灰

50

新仙部事体传(4CD) 20世纪的李恒经典,到80年 的不朽巨作、脱胎接骨不断淬 练, 海单传说浴火雪现, you, 已 经技不到更好的证实形容了! THE LOCAL DESIGNATION OF THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS NOT THE PERSON NAMED IN COLUMN TWO IS N

生要头多师、马西里特、比斯顿、太郎以及玩展 会员价产 ¥ 33 的研护量 准约5 Bon.

越期价 ¥25 会员价 ¥23

质、做工精巧、颜色柔和细致、平均高约 4cm。

及价 ¥23 模建五人編人傳模型 造型体域的是光与表对索 佐为等人项域的场景 实心被胶材



的至實定處。

编号: 1012

CS 兵國人物造型 8 件套 全员价EY15

造型 增架可爱 摆在你的电脑器 示器上是啥感觉。不用多说了吧 平均粤亭 2.5cm 太 0 了)

CS 兵面运量大礼包

海賊王7 軟磁服模型

邮票价(Y 56 金具价 13 Y 38 第二代 OS 兵团战斗场最 全国的E ¥ 35 模型 高级 PVC 材料制成 第 关节可动的海贼王人物模 約7cm, CS 进们可根据自己的 创度布置进攻战略 实地操练 例 条款条后据各级方可以回方 冰箱上当便签扣眼

9 1018 ROLE

级划制 Fans 绝对不可能过。

1 3 3 4 4 4 0 会员价EY38



K7 V/2 Y 33

可爱德怪的叮当猫多错

大量会 还有可要的错转转

SCHEAR HEARTER 克斯、妮可、暴告 雷罗 沃帕 寶尼姓 欧姆、埃尼鲁 高约 4cm



Y 96 TEXT 金布例 (航海世纪)主题游戏小说,一

賽6本,可無特徵等 無至道,主明論 号。(A--(熱血疾归) B--(天工海 明) C (山河寂寥) D- (较到的刺 5010 E— 僅色铁碗 F— (熱那亚之龙)

会员价 ¥38 百分百細値以 影位電音集 9 款人 物和他们的165%。 为你创造百分 西的回头率



起购价 (¥28) 会员价(¥28 游温晓人的素特哲一 **松**. 历经自来也和银丰建编后维 进了You 的多量,舒紧索徐!



邮助价 (¥35) 金集价; } 正面为黑崎~-护半身体,皮 革质地,含5个卡袋 个照片和一个零钱包 打开规格 26+11cm



邮购价 (¥30) 会员价 ¥28 超级大帅哥宇智波脑的飞 可以绑在手臂上配有长 神橋 即株 18×26cm



NIME Y 40 THE 我爱罗恐怖的沙之葫芦 COSPI AV 的必须多品 日常環鎖 **经不供给客门单订 斯尔伊斯纳** 的行句句 IBM 40+15cm



#期价 (Y38) 全景价 Y3 機仿火影崇越设计 展开館 能看见忍者的咒语,长约 40cm 有红绿两款。邮购请注明颜色



超期份 (Y 22) 金贝州 大夜叉挂坠二代 这次登场 的人物除了大夜叉小队还有排 年, 均不明件, 对要的主要体工



火影真皮笔记本 100 (1 ) 36 T 100 (1) 平规极性的支影直皮能记 本, 唐影的木针纹, 复占的庭司 及内部纸张让你忍不住马上拥 有它! 打本规格 28cm + 18cm



印有卡卡西图案透明笔绘 酷酷的招笔上是一枚能搬出官的图章当然就换成了象征火影的 眼轮图形的印章,实用又好玩。

火影鸣人笔盒

这是总人的原则实施,和第十 水型付款的10% 每款邮票价 ¥23 金质价 ¥20



邮助价(主24)金属价 和火影拳輪书包周数式。只 書吧、規格·資径 5cm+23cm



鄉购价 (¥ 25) 会務价差 死神新款钥匙接坠,做工组 \_选择、高约5cm



透明塑料火影周边, 做 工機相,人物透型逼真传神, 高约 8cm. 朝旅笔记本



正面为船路根水叶标志、反面 为火影招傳式 LOGO 充分彰歷火 **服3隻6 力**1



火影真皮陰帶

部购价 (¥16) 会员价。¥13 真皮材质的火影網際,給給實的 火影和边常来一丝新意。男生女生带 着它經濟性.



火影忍害 12 捐或保资 部助价 (¥55) 会员领5 h

高级表面电镀工艺完美再现火影 12 种忍术手势。进口机芯品质保证、附送的 12 招式秘笈让卡卡西亲自教你忍术



火影木計項链 邮购价 (¥10) 会员价 木页标志的坠了配上绞亮 的银色铅链、造型筋单个件。



邮助价(〒32)全质价产Y30

就要求诉旧核主题如沪水。

内全国修作品高限介绍 磁铁路

扣设计, 简洁明快。开本报格

我遭罗萧芦项签 邮购价(¥10)会质价产¥8 炎爱罗地土土的大葫芦背在 背上、我爱得以亮的小葫芦挂在牌

子上别看它小威力无比。

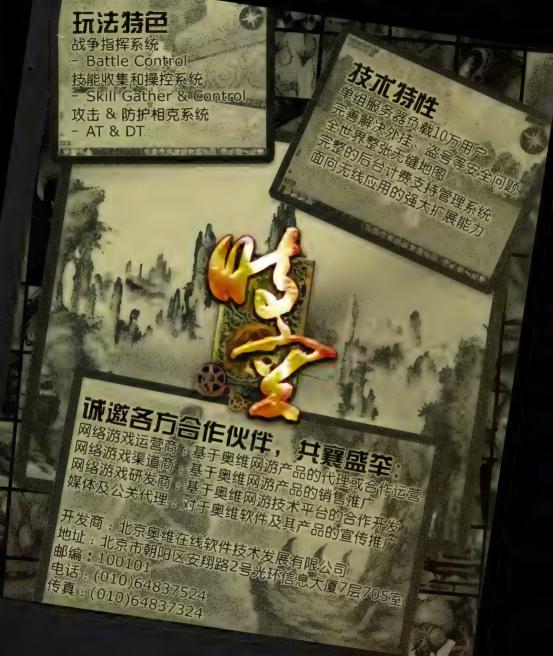


¥6/本 会员验 ¥5/本

家庭的 2004 年春杰全收录。 只可惜没有第9期了,汇款时请 注明需要的是第几期。









## 看哪,这些一思多戏的人

Fig. mann. et par min!

THE WHAT !

THE STREET, SERVICE STREET

THE WHAT

-07

9400.13-07570.V02800.1/2 40.50000-970.Number00000.

---

是社会性的动物,游戏行为不可避免地会受到这一影响。从婴幼 几时期开始,游戏作为理解社会、适应环境的重要方式,便存在 个从单独游戏到共同游戏的演化过程。 许多研究表明,儿童心理 的健全发展依赖两种基本的人际关系,一种是亲子关系,另一种是玩伴关 系。玩伴关系是儿童在游戏中形成的,来源于对自我的认同和亲子依恋关 系的发展,是儿童社会人际交往活动的扩大。

瑞士心理学家皮亚杰(Jen Piaget)称单独假装游戏是最早与最不成熟的象征游戏。美国人类发展学者体斯(F.P.Hughes)认为,许多高创造力的象征游戏是由单独的假装游戏发展而来的,几个孩子平行玩假装游戏,沉浸在各自的想象世界,最后大家能共同合作玩假装游戏,劝演各种角色,象征游戏反映了儿童在想象、假装能力的进步,同时也具有社会互动的功能。美国心理学家帕腾(Parten)则提出儿童社会参与的几种类别,包括无所事事(Unoccupied Behavior)、旁观游戏(Onlooker Behavior)、单独游戏(Solitary Play)、平行游戏(Parallel Play)、联合游戏



(Associative Play)、合作游戏(Cooperative Play)。倘若某个儿童始终 难以与他人一同游戏,这通常是孤独症(自闭症)的一种表现。以著名的 蒙台梭利教育体系为代表的儿童早期教育模式,则把引导儿童从单独游 戏讨渡到合作游戏作为教学重点之一。

孩提时代的游戏经历会给每个成人留下深深的烙印, 而成人的游戏 基本摒弃了学习认知的功能、转变为一种纯粹的娱乐活动。各种场合的公 共游戏提供给人们充分的交际条件、像 KTV、油厂、酒吧、会所等等,无不 是集体游戏的欢场。这种情境下一个人的游戏如果不是标榜个性或派遣 寂寞,那便多少有些社交恐惧症的嫌疑。分析人类社会形形色色的游戏, 会发现它们多数情况下都不适合一个人单独进行, 因为一部分游戏必须 有至少一个对手或伙伴,另一部分游戏虽然可以采取诸如"左右互搏"的 办法聊以自娱、但很可能标志着一种不正常甚至非健康的状态。真正为单 独游戏提供足够可能性和自由度的,是电子化的游戏。

无论街机游戏、家用视频游戏还是电脑游戏,都利用现代虚拟现实技 术和人工智能技术, 给玩家搭建了一个游戏的"场"。这个环境根据游戏 设定、硬件和其它设施条件的不同,有可能完全封闭,也有可能完全开放。 不具备联机功能的众多单机单人游戏,是属于玩家个人的心理镜像,一个 唯我独尊的梦想天堂。天堂虽好,却有一个致命的缺点,那就是一切的一 切都太过理想,玩家看似随心所欲的自在掌控,却最终要一次次撞在柔若 无物的完美边界上。欲望太容易被满足的白日梦难免会让人感觉倦怠和 乏味,更多的人渴望寻求"人机互动"之外的游戏乐趣,于是多人游戏从 电子游戏诞生之时起就获得了广大玩家更为热烈的追捧。

在名人共同游戏的过程中, 规则作为游戏的根本要素显现了它的重 要性和脆弱性。荷兰学者赫伊津哈(Huizinga)在那本著名的《游戏的人》 中,数次提到"破坏游戏的人",这些在临时的"游戏共同体"中触犯或者 无视规则的人,会彻底颠覆游戏的秩序,甚至粉碎游戏世界本身,因此又 被称作"扫兴的人"。每个玩家在和其他玩家一起游戏的时候,都不希望 遭遇到这样的人和事,但很有可能的是,我们自己没准就成了一起游戏中 "扫兴的人"。

如果对游戏规则缺乏基本认同,那往往从一开始就不会参与。一些拒 绝网络游戏的单机玩家便是这样,他们并不会"扫兴"。导致出现"破坏 规则的人"的情况大致有几种,一是对规则缺乏了解;二是对规则不尊 重:三是对规则的抵触和反叛,或者几种情况的结合。具体表现有新手对 游戏常识和惯例的冒犯,联机游戏中使用作弊软件,网络游戏中使用外挂 程序。游戏过程中的种种盲目和自私行为等等。值得注意的是、对游戏规 则的理解不同和游戏规则自身的破绽,会使游戏玩家之间的交流产生难 以填补的鸿沟。比如,在(魔兽世界)的多个玩家论坛中,关于队伍中物品 分配的话题一直争执不断,这里,既表明不同玩家对于角色装备需求的认 识存在差异,也体现了暴雪的游戏规则有不够缜密合理之处。暴雪设计了 苛刻的装备绑定,却没有为装备划分非常明确的使用限制,在分配时采取 玩家白主洗择是否投掷骰子的办法,这种需要被约束者"白觉"意识的规 则,是一堵四面透风的篱笆墙,因此游戏中所谓的 Ninja Loot 现象无法规 避,有些被视作 Looter 的玩家还会觉得憋屈。〈魔兽世界〉中另一件被玩 家广泛谈论的事情是 PVP 荣誉系统和玩家在 PVP 中采用的种种手段。其 实首先,不喜欢 PK 的玩家应该选择 PVE 服务器,而不是抱怨游戏中的危 机四伏。其次,偷袭、群殴、欺凌低级玩家、守尸之类说起来"卑鄙下流"的 行为,在〈魔兽世界〉PVP服务器规范条款中是被允许的,它的描述是 "当 PVP 协议形成时,目前正实施的反骚扰规定不适用 PVP 服务器。玩 家能够通过战斗来处理冲突,游戏管理员(GM)仅在极端情形下才会介 入。通常被认为是'可耻'的行为将被视为 PVP 技巧,而不再视为骚扰。 在此局面下,被认为是"破坏游戏的人"恰恰是符合游戏规则的,这种反 差未免会让一部分玩家郁闷,甚至心灰意冷。

同样会对多人游戏的趣味带来重要影响的还有游戏中的礼仪。这种 礼仪部分来自于现实生活中的传统,部分来自于游戏世界中的积淀。问 候、感谢和道别是最常见的礼仪,但也经常被遗忘和忽略。在联机或网络 游戏中,玩家之间保持沉默或缺乏友好沟通的队伍和竞技房间是无趣的, 虽然这无碍规则。从另一个角度看,一个彼此熟悉、默契或者气氛融洽的 游戏团体,会成倍地增加游戏对于玩家的吸引力和粘着度,一个行为得体 谈叶优雅的游戏对手也会令玩家惺惺相惜。游戏厂商不断开发多人版本 和具备多人共用功能的游戏正是基于许多类似这样的特点考虑的。

多人游戏的技术和装置、从几个人的家用机游戏、十数人的街机对 战,到上百人的 LAN Party,数千人的 MMO 游戏,一直在快速发展和完 善着。未来一个人能和多少玩家一起游戏呢? 从网络带宽、显示设备面积 和游戏内容控制的角度看,这个数字终归是有限度的:但从网络的全开放 性、服务器的持续扩充能力以及邂逅玩家对象的丰富可能来看,这个数字 又是难以估量的。但无论多人游戏发展到何种程度,纯粹的单人游戏依旧 不会消失,相当数量的多人游戏也会保留单人游戏的可行性。因为,世界 上总会有形单影只的玩家。人也总有一些时候需要回归属于自我的静谧 角落。不能忍受孤独的人,通常是最糟糕的同伴。

## 上篇:昨天·今天·明天 我们一般要找的效果

名人游戏的雏形早在游戏诞生的初期便已经出现了,最先设计游 戏的人似乎已经想到了自己的娱乐作品要满足多人一起娱乐的需要。 尽管早期的游戏系统极其简单,也没有更为华丽的外在表现,但游戏 本身所体现出的娱乐性却是如今所有大型游戏的基础。在此我们只想 讨论早期游戏所包含的名人娱乐模式,现在看来,这种原始的游戏模 式同样蕴涵着今天所有大型多人游戏的乐趣根源——协作或者竞争。 从游戏获得的根本乐趣角度来看,新旧游戏之间并没有本质的不同, 两者的差距其实只在于技术层面上,而其中更主要表现在参与人的数 量差异。因此,我们称早期多人游戏流行的年代为"小众时代"。

### 最原始的对抗——乒乓大战

诺兰·布什纳尔(Nolan Bushnell)-当之无愧的游戏机之父,我们熟悉的《乒乓 大战》(Pong)便是出自此君之手。最初的 "Pong" 是以投币式游戏机的样子被安放在 一家酒吧之内,很快便受到了极大的欢迎。

最初的 "Pong" 在形式上非常简单,屏 幕上只有一个小点(乒乓球)在左右两条由 玩家控制的竖线(球拍)之间来回弹跳,失 球次数最少的一方得分最高。后来随着 "Pong" 在更广泛的游戏平台上推出,游戏 的模式也变得丰富起来。尽管画面依然那么 简单,但人们可以通过它享受到更多乐趣。

"Pong" 作为街机的鼻祖,同时它也是 第一款支持多人共同娱乐的电子游戏。游戏 本身体现出类似传统体育项目的竞争性,参 与游戏的双方同样是在激烈的对抗中感受游 戏的乐趣。事实上,诺兰·布什纳尔并不是电





pong

子游戏之父,他一生中也没有制作多少款经典作品,但正是他才真正教 会了大家如何去玩游戏。

这里还有一点要说明一下, "Pong" 并不是全球第一台投币电子 游戏机,真正的街机鼻祖是布什纳尔在1971年制作的〈电脑太空〉 (Computer Space),那该作品因为操作的复杂性,所以被大多数人 忽略了。

### 最著名的合作——坦克大战

如果谈到 FC 上著名的双打合作游戏, 首先想到的就是 NAMCO 制作的(坦克大战)(Battle City)。游戏中玩家需要操作着己方坦克, 在复杂的场景环境中消灭敌坦克,同时保护我方脆弱的司令部。尽管 游戏提供有单人游戏方式,但单打独斗面对四面八方呈包围态势的敌





坦克大战

人, 却是有着相当难度的, 这就无形中要求玩家之间的默契合作。游戏 中还有另外一个体现着协作精神的细节设定,当一位玩家失去了所有 生命数之后,他可以从一起游戏的伙伴那里借用生命,从而继续参加 战斗。游戏就是这样一个虚拟的世界,人们总能在这里抛开一切现实 中的复杂关系,表现出单纯、善良、无私的一面,真正的亲密无间。

综合来看,游戏的最大特色是引入了合作与竞争并重的机制,玩 家在运用攻防策略共同御敌的同时,还要在消灭敌人的数量上展开竞 争,这种模式在后来的众多游戏中被广泛应用。

### 最常见的联手——街机双打

随着街机游戏的发展,诞生了各种风格类型的作品。这其中,除了 一些早期的作品外,全盛时期的产品都是支持最少两人共同游戏的。 这里我们要说的是最具代表性的,且时至今日仍在各种街机厅中流行 的纵版射击。



在这种类型游戏中,不乏曾被广泛誉为 绝世经典的作品。相信不少老玩家都会记得 1990 年由 SEIBU KAIHATUS 公司制作的 (雷电)(Raiden),该作品便是凭借独创的 合作理念,一举在同类作品中脱颖而出。 (雷电)最大的特点就是"合机",当主机和 副机重叠在一起时,会发出威力无比的星 星。这种强调合作的手法至今仍为"雷电" 系列独有,也许是该系列过于成功了,其他 公司总不希望背上"剽窃"的罪名。



除"雷电"独创的合作模式外,大多数 纵版空战射击都是用合作控制局势的手段 来体现合作的。参与游戏的玩家不但要有快 速的反应和高超的闪躲技巧,另外还要根据 关卡设计,有效地进行配合,压制敌人疯狂 的讲政,将主动牢牢掌握在我方手中。

近几年空战游戏的风格似乎有所改变, 配合铺天盖地的疯狂弹幕,更多体现个人非 凡技巧的作品相继出现, 例如经典的 "194X" 系列。常常在街机厅里见到些孤独 表演飞行技巧的玩家。这也许是由于街机市 场的萎缩,再加上大型 3D 体验式街机的冲

击,很少再有人会热衷于研究这种老古董式的原始游戏了。

### 最激烈的竞技——格斗游戏

自"街霸"诞生以来,支持两位玩家同场竞技的格斗类游戏便在 街机和家用游戏机平台上长盛不衰。从 2D 到 3D,格斗类游戏的外在





死或生

表象得到了质的飞跃,同时,内在的格斗技巧系统,物理系列和场景的 互动性表现等方面,也都得到了相当程度的丰富和加强。

抛开以上那些游戏系统和模式的改进,游戏本身乐趣的根源 "对抗" ——必然永远不会改变。回忆一下格斗类游戏发展的历程,从 赤手空拳的"街霸",到刀光剑影的"侍魂",再到明星云集的 "KOF", 2D 形式的格斗游戏发展到了极至。当 3D 技术成熟之后, 我 们便有了更自由的格斗舞台。老牌"街霸"和"KOF"在此时期也都以 3D 化形象露面,但似乎一些后起之秀显得更为抢眼,"铁拳"、"VR 战士"、"刀魂"、"死或生"才真正展现出 3D 格斗的全新魅力。

纵观格斗类游戏的发展,我们可以看出,尽管每一时期代表作所 表现出的视觉效果更绚丽, 更细腻, 更震撼, 但游戏本身还都是以挑战 对手为根本目的的,而所有那些外在表象都只是为了使这种"对抗" 变得更激烈,让参与的人感觉更兴奋,从而更投入。

### 小众合作的颠峰——N 人街机

双人版游戏终究不能满足人们共同娱乐的需要,于是革命再次由 街机平台掀起,"N人街机"诞生了。"N人街机"是指至今所有允许 4人或4人以上玩家共同游戏的街机。目前市面上见过的大型模拟式 街机可以支持8人同时连线游戏,不过从当今电脑技术角度考虑,支 持更多人同时游戏也并非难事,所以本文暂且将这种大型街机称为 "N人街机"。

在早期的"4人街机"时期,代表性作品通常是那些横版动作过 关游戏,而其中最著名的作品应该算是(三国志 || )了,当年街头巷尾 各家街机厅中都会看到它的身影。细腻的画面,华丽的武将技,激烈的 战斗场面,是游戏的主要特色,而游戏的最大乐趣却在于众人联手登 场作战。混乱的战斗场面,团队的亲密协作,才是我们真正想要的。

与 "三国志" 风格类似 器 的作品还有很多,其中也不 乏经典之作,相信很多玩家 都还会记得〈名将〉、〈恐龙 快打》(圆桌武士)……等 等那些代表我们童年记忆 的东西了吧。

在街机革命的启发下, 家用游戏机平台也在向着 多人方向发展,在不借助网 络功能的前提下,世嘉的当 年的 DC 已经可以支持 4 人 同时游戏,而随着网络时代 的来临,各种游戏主机也都 不约而同地向着网络化方 向发展。多人游戏大势所趋。





家用电脑的出现把喜爱游戏的人们禁锢在了家中,曾经火爆一时 的街机厅变得日渐萧条,人们开始习惯独自在游戏的世界中闯荡,体 验游戏曲折的剧情,欣赏华丽的画面。这一时期,合作与对抗游戏开始 被人冷落,大家似乎更乐于参与传统意义的角色扮演娱乐。这种类冬 眠的休蓉期并不会持续太久。我们的生活还是需要更多激情。

当家用电脑的普及率达到相当程度的时候,多人一起游戏的要求 再次突显,于是借助局域网络的功能,多人连线版游戏,或者说多人游 戏模式开始频繁出现。多人游戏的"中众时代"来临。

### 集团作战——策略游戏

在 PC 平台上,策略类游戏应该 说是最早支持多人游戏的类型。且不 说大家非常熟悉的集体娱乐项 目---"大富翁"类桌面游戏,就在 传统的回合制策略游戏当中便有不 少集体项目。这里首先要提到一款并 不支持联线功能,但又有多人模式策 略游戏---"三国志",在早期电脑 普及率相对较低的时期,不少喜爱此 题材的玩家会在一台电脑上,共用一 只鼠标,各掌管一个国家,并启统一 天下。在这种形式的多人游戏当中同 样充满了合作的乐趣。

真正实现局域网联线对战的回 合制策略游戏当然要说 "魔法门英 雄无敌"。游戏中相对简化的经营部 分, 为参与多人游戏的玩家节约了相 当多的时间,而完善的资源、兵种和



命令与征服。红色警惕

技能系统,又为策略性的体现提供了丰富的可能。玩家需要在属于白 己的回合中,合理适时占有资源,建造相关设施,生产有效的兵种,以 求在与其他玩家的战斗中获胜。当然,回合制多人游戏还只是传统棋 牌类项目的数字化延续,而真正利用现代技术将多人游戏模式发扬光 大的,则是即时策略类作品,至少此类游戏在表现力上是前所未有的。

只要说到即87策略游戏,我们就不得不谈到 Blizzard 与 West-Wood。WestWood 推出的里程碑式作品(沙丘 II)(Dune II),开创



题。事实上,多人进行的即时策略游 戏,在形式上长期以来一直延续着传 统,优秀作品的成功总是表现在多兵 种的平衡性,以及对战地图的合理设 计上。综合来看,曾经红极一时的"红 警"也许在这两方面都未必出色,但 凭借现代题材大规模作战的特点,而 使得不少玩家当年在网吧中流连忘 返。真正在以上两方面达到近乎完美 的还要说是"星际争霸",Blizzard -



贯结益求精的态度,最终造就了这样的经典名作,至今仍有少数玩家 沉迷其中,而时下流行的 WC3 似乎根本不值一提。

在传统的多人游戏形式下,即时策略类游戏似乎已难有所突破。 强调对抗的节奏和策略的平衡性自然就要限制游戏的参与人数,8人 对战已经达到了传统形式的极限,但人们似乎并不想,也不需要突破 这种极限。的确,这还是中众娱乐时期的产物,大多数经典战例,也都 是在 1v1 的对抗中产生的。

### CS 与中众游戏精华 小组战术游戏

FPS 自诞生以来, 便具有着明显的多人游戏特质。1994 年由 id Software 推出的(毁灭战士 II)(DOOM II)已经能支持最多 4 人联 线对战了。一切的进步总是要在技术的基础之上, 随着网络技术的发 展,原始的 "死亡模式"已经不能适应玩家的需要,更多人参与的"夺 旗模式"开始流行起来,人们已经不再满足于单纯的对抗,而这正是 小组战术游戏的前身。

小组战术射击游戏的诞生,似乎应该从(彩虹六号)(Tom Clancv's Rainbow Six ) 算起,丰富的武器装备搭配实现了真正的多兵种 配合作战,高度的拟真性再现了实战的残酷。然而制作者似乎忽略了 拟真性对游戏性表现的负面影响,游戏节塞因此变得缓慢,而人们正 是对这种缓慢的节奏难以适应,所以最终导致了游戏的失败,只有少 数对体验真实情有独衷的玩家才会对该系列表现出更大的兴趣。此 时,一些对游戏有着更深入理解的人们创作了(半条命:军团要塞) (Half-Life Opposing Force),这是一款基于"半条命"引擎(该引 擎的根本事实上来自〈雷神之锤 II 〉)制作的多人联线版游戏 MOD, 一年后在此基础上诞生了轰动世界的 (半条命:反恐精英) [ Half-Life Counter-Strike ] ..



CS的成功自然首先要得益于 它的题材,正如当年"红警"的成功 -样,现代化武器装备总是能迎合 大多数玩家口味。然而,为什么前面 我们提到的那些同样题材的作品没 有取得如此成功呢, CS 必然还有其 过人之处。快节奏的对抗是其中的 原因之一,而另外一个关键就在于 游戏中对抗与协作的直观性上。战 斗发生在完全对立的两方之间 警与匪,作为其中的一个作战单元, 你所要做的只是配合队友战斗、战 斗、再战斗,完全不必考虑什么兵种 特性。如果没有特别的目的性,你甚 至可以玩得更随意、什么所谓战术 都可以抛在一边,只要跑动、瞄准、 射击。游戏的胜败条件也并不复杂, 最常见的肯定是那种体现简单攻防 的"拆弹模式"了。也许从某些角度 看,游戏真的并不需要有那么大的 容量,那么完善却复杂的系统,支持 那么多人一起凑热闹……其实,简

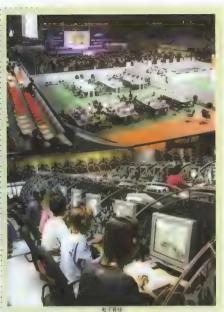
单、直接的游戏娱乐才更适合现代人的生活节奏。

在互联网还不发达的时代,CS的成功推动了国内网吧的兴起,而 网吧又提供了广阔的多人游戏平台。当参与的人越来越多的时候,人 们开始想要把这种娱乐提高一个层次,为它下一个名正言顺的定义 了,于是就有了"电子竞技"。

### 专业化对抗——电子竞技

突然一夜之间。"电子竞技" 这项对于大多数人来说原本非常陌 生的游戏活动,被冠以第99项体育运动的名头,游戏真正登堂入室 了。而原本在网吧中单纯的个人间对战,也从此成为了一种商业行为, 并开始向全社会推广。





电子竞技运动的开展,自然需要更多人的广泛参与,这种参与已 不单单表现在参加比赛的人数上,所有与运动相关的组织人员和观 众都应该是参与娱乐的个体。进行比赛的人们可以从中享受对抗的 乐趣,比赛的获胜者更可以得到额外的认同和轉敬,而对于场外的现 众则享受着欣赏高水平对抗的乐趣。从这个角度来看,电子竞技运动 的开展,使得原始对战娱乐的意义变得更广泛了。

电子竟核从理论上讲,是将电子游戏娱乐的范围扩大化了,它让 更多的人在同一时刻享受到了各种不同的游戏乐趣。这是电子竞技 真正的意义,同时也是作为体育运动广泛开展的前提。然而目前我们 所说的这些还只能谈从理论角度讲的,固内的电子竞技运动现状并 不容乐观。尽管商业化行为的热度仍在攀升,但原本应有的特性却并 没有得到充分体现,真正参与此项运动的人还是少数,更不用说原本 设想的广泛娱乐了。如果不能尽快改变目前的状况,以新的参与形式 和传播手段来运作,可能不远的明天,它刚刚获得的认同,又将淹没 在批评之中。

### 大众游戏前夜——暗黑与 BN

玩家到底需要什么样的游戏? 去问问暴雪的设计师吧,他们一定会慢条斯理地拿出件绝对有趣的东西,然后自信的对你说"玩家要的就是这个"。多年以来,暴雪的精品路线—直得到了贯彻,其每一部作品的推出,都可以被冠以"里程碑"的称号。"暗黑破坏神"就是那样一款废简单又特别,同时具有重大意义的作品。

"暗黑"的成功就在于它的简洁明快。游戏几乎颠覆了一切传统 RPG 形式,抛开复杂的游戏系统, 唢的情景对话,你要做的只是对

Diablo 无止境的清算。是什么驱使玩家一遍又一遍机械地重复着简单的游戏呢?精美画面? 随机迷宫?还是 Battlenet?

Battlenet: 1996 年暴雪公司针对自己的

单机产品推出的免费在线游戏服务, 很快便成为了世界上最大的在 线游戏服务, 几乎每时每刻全世界都有十万以上的玩家在上面进行 游戏。最初 Battlenet 的设想也许只是为了延长单机版游戏的使用寿 命而推出的增值服务项目,但在其推出之后的全球玩家的热烈反应, 让人们看到了未来游戏发展的大方向。"暗黑"的 BN 模式具有诸多 现实同时作战,另外提供有玩家之间的聊天频道,甚至为玩家进行禁 备交换提供有专用的频道。玩家间在游戏中的关系也有多种选择、伙 伴关系、敌对关系和共享经验关系,这里便集中体现出了多人游戏根 本的零争与协作,也计程何语一次自观地了解到真正的 PK。

传统的单人体验式游戏时代从此成为历史,在如今这个信息网络时代,人们更注重集体的娱乐与交流,Battlenet 的诞生即标志着"大众游戏时代"即将来临。

"一群以协作方式组织起来的同种生物",这就是人类作为一种 社会化动物的简单定义。在互联网时代,人们对全新娱乐方式的追求 需要发生了根本的改变,以往简单的2人,4人,8人,4人,基C64人的互 动已经无法满足人们日益膨胀的群体互动娱乐需要,我们需要的是那种近乎社会化的无限互动空间。飞速发展的计算机及网络技术,使这种超大规模的互动迅速变为了现实,同时,这种允许更多人同时参与 的股票,也成为了当今网络用途的重要体现。电子游戏的"大众时代" 终于拉开了序幕。

### 广义互动娱乐平台——网络游戏

网络游戏就是构建在大型服务器之上的,超大型自由互动空间, 其中用游戏的规则勾勒出一个类似现实社会的框架,然而与现实社会 不同的是,这里又是一个相对更为自由开发的世界,每个玩家都有完 全平衡的机会来实现自己的梦想。

游戏最初,每个玩家都会处于同一起点,经验值是 0,等级是 0,只 有相关职业的最初级武器和服装,而角色的成长马上旋要从一系列协 作和竞争的过程中展开了。在游戏这个虚拟世界中,没有哪一种职业 是可以独来独往的,因为所有网游的主旨都是要求玩家之间最大限度 的合作,所以每个角色都会有自己的特长与弊端。所谓游戏的平衡性 这里已不单单是指角色的能力范围,更多的则是如何用原始设定来维 持这个虚拟社会的正常运转。

虚拟世界中的竞争关系 表现的同样普遍,最直观的就 是玩家之间的 PK。尽管以往 很多游戏中都会对恶意杀人 者予以惩罚,比如变红名,或 者被杀后掉落装备等等,但仍 然有很多人乐于享受 PK 的 乐趣,为的可能是装备,可能 是荣誉,或者仅仅是满足个人 的暴力欲望。作为原始"竞 争"乐趣的集中体现,PK 自 然是不能缺少的,而且未来极 可能会愈演愈烈。正如 WOW 中,玩家被按种族划分为两大 阵营,在种族仇恨和荣誉系统 的驱使下,各种规模的玩家间 的战斗爆发在世界的每一个

网络游戏在更充分地体 现出了"竞争与协作"这两种 传统多人游戏乐趣之外,还包



我! ]是 TEAM



虚拟婚姻



含有一种更自由、更广泛的乐趣——交流。当网络将不同地域的玩家 聚集在一个服务器上,人们开始有了更丰富的选择,这里有更多渴望 交流的灵魂存在。事实上,游戏中这种交流的渴望源自现实,只是虚 拟的方式会让人少了一份尴尬,多了一份坦诚,从而折射出人类更真 实的原始本质。

### 最大的联合团体——工会

在网游这个虚拟社会中, 玩家间的互动与交流是游戏的重要乐趣之一, 为此在原始规则中, 通常会设计有很多可维持的互动系统, 比如在玩家间建立夫妻, 好友, 师徒, 社团等关系。这其中以玩家创社团关系最为庞大和复杂, 通常我们也会称之为"工会"。 网络游戏塑造的就是一种社会文化, 满足个人参与集体娱乐的需要, 而工会这种大型的联合团体, 则正是要带给玩家荣誉感和均属感, 形成一种社会氛围。

成立一个工会是非常简单的事,通常只需要准备好一定的费用, 找到几个"志同道合"的朋友,向系统发出申请,一个工会就成立了。 加入工会的方法就更简单,只要得到工会老大批准,马上你就可以成 为某工会的一员。真正融入一个工会之后,你会发现社团的作用并不 仅限于更方便的交流方式和空洞的荣誉感。在组织精神和钢领制度 的约束下,再加上 位具有人格魅力且能力非凡的老大,整个工会将 会全一家取实中的企业别样周密地运转着,并呈现出勃勃生机。

工会内常见组织形式大多与经济息息相关,比如组织内明确的 分工,更合理的社团内部交易,不定期的内部活动,基至对于一些级 别尚浅的玩家。还将得离级会员的特别照顾。 L 会的一切组织如同现 实社会 样, 都是由利益关系维系起来的,一旦这种关系发生矛盾而 破裂,所有人同样会从个人利益出发,作出自己的选择。离开工会同 样是非常简单事,你可以随时敲下一段命令代码,或点流近功能健完成 退金操作 游戏终究还是游戏,自由,快乐才是我们真正想要的。







对抗的最高形式——国战

在游戏的规则之下,人们集合在一起构成了游戏史上最大的联合 团体——工会,而工会成长的根本目的自然是为了在与其他团体的对 抗中取得优势。在这种大型团队的竞争中,造就了同样大型的斗争方式——国战。

也许在你曾经见过的大型"国战"中,交战双方的人数不过也就在百人左右,相比曾经的单机版版线模式最大支持的64人并没有增加多少,但我们这里所说的"国战"并非单指一场大规模战役,而是广义的竞争。正如前文中我们谈到的WOW中的阵营种族划分,整个服务器中的所有玩家都分别归属于各自的阵营,而由此引发的种族战争常发生在世界的每一个角落,每一分每一种都有人在战争中付出生命的代价,好在网游中我们拥有无限的生命。

无限扩大化的团队战争,让我们又一次想起了CS,想起了Pong。 所有的现代化改进都是建立在享受"竞争"的基础之上,同时让玩家 体验到更强烈的感观刺激而已。

## 下篇:快乐,并痛着

一一起游戏中的若干个关键问题

### 认同问题

自然学家们在研究人类的群居行为时,觉得这是一个不可理解的 现象。因为按照一般规律来说,居于食物链金字塔顶端,已经强大割有 能力吃掉一切其他动物的人类,是不该像底层动物羚羊或者鹿那样群 居生活的。后来,社会学家们解释了问题的答案:人类之所以群居,并

店生方的。他有安全是 市民为后的。 市民为后的。 市民为后的,是不安全义为方 实。群居的思想。 行有人果一 人般离故此太人 人,有人果一 人,是,如同同彼此太人 人就会变纪三十年代的 美工程的,一个人的是国报 ,一个一个的落难,一个一个的



已经和一只土著的大猩猩没什么两样了。

我们从以上的科学知识中可以了解,人类是需要彼此认同的动物,每个人都想要投到和自己思想行为一样的伙伴,并和他们呆在一起。这也就是玩家们为什么要在街机厅、网吧或是网络游戏里面一起游戏的最重要的原因。我们举个例子,你得到了一支 +18 力量的剑!要知道,在你玩的这款游戏里,这种剑是非常罕见的,只有万分之零点。等一的几率掉落(大概和你在大街上拣到钻戒的几率差不多),所以,这是一个重大成就!可你如果把这个好消息说给大部分老百姓听(按照人口比例,其中游戏白痴绝对是大多数),他们都会像真的白痴那样毫无反应,甚至是带着怜悯的看着你,好像你是一个怪物。我们可以对比一下,如果你说"噢!我拣到了一只一克拉的钻戒!"时,他们脸上各种夸张的表情。玩家与非玩家的价值观差异就体现在这里,这也就是一个认同的问题。绝大部分人认为玩家是一群把虚拟的成就当成宝见的怪物。可是对于游戏,玩家们有着自己的价值观,他们认为游戏里的成就

大家在一起游戏的时候,才能够找到认同我们价值观的人群。虽然 独自游戏的时候,大家也能在康拟世界里找到不少成就感,譬如拯救世界,统一天下,消灭一大群德国鬼子,又打到了一支+18 力量的创…… 这些都是很了不起的。但是,每个人的成就都渴望他人的认可,否则就 是无意义的锦衣夜行。而会认同这些成就的人,只可能是一起游戏的伙伴。有了彼此认同的伙伴,玩家们才会觉得游戏并不是一件毫无价值的 等情,并不是浪费时间消耗青春,而是一项很有意义的,很有趣的活动,甚至不只是娱乐,而是一种强大的精神寄托。事实上,外部世界对游戏 的批判越猛烈,玩家群落内部的聚合力就越强,每个人在向别人传达 "越发有意义的"这种信息的同时,自己对于游戏价值的信念也越来 越坚定。这也就是为什么我们喜欢一起玩游戏的原因。

当然,一起游戏时的认同也会带来副作用。当玩家之间的认同过于强烈的时候,就会忽视外部世界的存在,将自光局限在游戏世界狭小的范围内。从来不玩游戏的教育学家们往往很难理解,为什么有人能够毫不疲倦的在两吧里持续游戏若干天?其实,正是因为周围相同价值观的人群太多、太集中,使他无法接受到外部的其他信息,让他把两吧想象成了全部的世界,把不停的游戏当成了真正的生命。当玩家们聚精会神的在一起游戏时,他们可能会在不经意中猛然发现,自己已然被现实的世界远远的孤立了。

目前,中国游戏业正在努力的想让游戏成为一种全民娱乐,厂商 们把游戏广告做在公共汽车上或者电梯里,想让游戏在客厅里而不是 只在网吧警行。游戏全民化,玩家群落也就像一杯被稀释得越来越淡 的午奶。但这是一件好事,它让玩家们的价值观不那么极端,也让他们 不再孤立,让一起游戏的人越来越多。

### 

无论是古老的纸牌模类球类或者其他,还是摩登的电脑游戏,所 有游戏 (GAME) 都高不开 "胜负" 二字,我们甚至可以说,游戏最大 的乐趣便来。自于对数手的征服——包括过程和结果。从史前时代开始,各种游戏中的胜利者和失败者都是由真人来充当的,直到 AI 的出现。在电子时代的游戏中,AI 们义无反顾的充当了被蹂躏的失败者角 色,设计师让它们"聪明"得恰到好处、或者说"置"的恰到好处,像 "深蓝"那样打击全人类自信心的 AI 真是毫无娱乐价值),让永远作 为胜利者形象出现的人类玩家快快乐乐。但事实证明,在独自游戏中, 独孤来败的玩家并不满足干战胜 AI 获得的快乐,他们仍然更喜欢和 其他市场家一起游戏,像在传统游戏方式里那样,击败真正的、和自己 一样的对手。

击败真人和打败 AI 的感觉是退然不同的,这一点几乎所有玩家 都会认同。在一起游戏时,我们有机会干掉"活生生"的对手,其快感 要比战胜 AI 大得多……在 CS 这样的局域网对抗游戏或者 "拳皇"这 样的街机格斗游戏中,这一点体现得尤为明显,因为你甚至可以在网 吧或者街机厅里亲眼"欣赏"对方沮丧的表情和郁闷的眼神。伟大领 袖说过,"与人战斗,其乐无穷",诚选斯言! 当然,从失败者这一方来



看,就未必是"其乐无穷"了,败倒在真人脚下,也往往要比输给 AI 更叫人恰羞成怒,即便我们看不到<mark>胜利</mark>者也一样——想想看,网络那头,某个 PK 了你的家伙那得意的衰样! 所以,在一起玩游戏,尤其是对抗性强的游戏时,因胜利或者失败而导致的感情冲击都比独自游戏时大大的加强了,更大的意悦和更大的愤怒,这使得一起游戏比独自游戏更加刺激和有趣。

有一个人胜利,便有一个人失败。每个人战胜别人和被别人战胜。 在一起游戏时都是有可能的。但我们只喜欢前者,干是,就出现了俗称 "输不起"的玩家。当某些人承受不了失败的时候,就会把虚拟世界里 产生的气急败坏代入现实中,产生现实中的争斗。这时便有了一起游 戏时最糟糕的局面——真人 PK。真人 PK 古已有之,也并不只在网吧 里发生。慈禧太后与某太监下象棋的故事流传甚广,某太监和老佛爷 下着下着, 忘乎所以, 说了句"奴才大胆, 杀了老佛爷这匹马", 太后登 时凤颜大怒,怒吼道:"你敢杀我的马,我杀了你全家!"虽然最后这位 倒霉的太监被饶了一条性命,但终究还是挨了老佛爷的若干板子。这 就是一个典型的真人 PK 案例,在还没有电子游戏的时代里,诸如翰牌 打架、球迷闹事等真人 PK 事件也已经无数次的上演了。真人 PK 的产 生,是因为失败者在游戏中对胜利者怀有巨大的愤怒,同时加上自身 承受力的脆弱,导致其分不清楚现实与游戏的区别。所以,无论是在什 么时代,总是有一些人是不适合一起游戏的,喜欢把游戏中的胜负看 作现实中的胜负,这样的人还是独自游戏,好好享受践踏 AI 的满足感 为妙。

不可否认,除了真人 PK 这种极端手段,在与其他玩家一起游戏时 遭到失败后,绝大部分的人还是会多多少少的将失败的情绪带入现实 在一只是程度不同而已 旁人看起来很莫名的心烦意乱,焦躁不安甚至喜怒无常……等等。在这种时候,游戏给我们带来的似乎已经不是快乐了,而是烦恼。这也是无可奈何的事情,想想看,游戏中获得胜利的快乐,不也是同样被我们带入现实中了么? 也不正是有了失败的经历,胜利的滋味才显得更加甘甜吗?我们必须调整心态,尽量减少游戏里失败情绪对现实的影响,自己对自己说:"嗨!这只是一个微不足道的游戏罢了!"

### 合作问题

我们之所以喜欢在一起游戏,不仅仅因为是可以找到与自己水平相当的对手,更是因为可以在一起游戏中享受伙伴之间的合作和配。一般说来,在需要玩家合作配合的游戏里、游戏的制作者们总是要在不同玩家扮演的不同角色间设定出很大的差异不同的职业、兵种、种族、武器装备、人物个性……等等。只有角色之间存在差异,游戏里的合作配合才会显得有意思。因为角色之间的差异体现在各自的优缺点上,你必须用自己的长处去弥补伙伴的短处,同时自己的短处也被伙伴所弥补,从而使整个团队达到一个完美的境地,共同完成游戏的目标。而且,根据组成团队的角色组合不同,大家在一起游戏时的玩法会变得丰富多彩,出现各种各样的状态。相比之下,这要比一个人扮演一个全能的角色、或者几个人去扮演一模一样的几个全能角色去解决





一切问题更有趣得 名。

除了能力上的 百补之外, 我们发 现,在 起游戏中, 在团队的支持下, 玩家往往可以比独 白游戏时更好发挥 自己的能力。因为 当一个人身处在合 作团队里时, 他会 从团队其他伙伴那

里获得"支持"的感觉(即便这种支持根本不存在的时候,这种感觉 却也是一定会产生的),将自己的力量与团队的力量融合起来,从而 变得更加的白信。在现实生活里我们就可以观察到,那些供职于大公 司或者就读于名校的家伙往往要比别人自信得多,这种自信不仅仅来 白干其自身的实力,更来自于其身后那些了不起的团队的支持。自信 带来更好的发挥,现实中如此,游戏里亦然。这种情况下,一个合作优 秀的游戏团队所发挥的战力,不是玩家战力的简单累加,而是每个人 都能够超水准的发挥。

一起游戏还是培养领导才能的最佳土壤。我们在一起游戏时,经 常会发现有天然产生的领导者冒出头来,他们一般行动积极、思维敏 捷,一上来就把自己居于主导地位,为团队的每个成员分配该做的事 情,并能观察预测整个团队而不仅是自己个人的行动。这类角色和我 们小时候玩伴中的"孩子王"非常类似,他们都是未经民主选举或者 专制威压而莫名其妙的自然产生,却往往能够掌控权力。据说,后来做 了领袖的大人物们,常常儿时就是这样的角色。与他们相比,在一起游 戏时,我们中绝大多数人往往懒得为全局思考(和现实中很相似,不 是吗? 所谓"天下兴亡,领导有责"),更愿意听从指令而不是考虑并 发出指令。所以,一群人在一起游戏时,一个领导者的产生总是能让团 队更好的合作。一个能在短时间内让一群陌生人听从自己指挥的领导 者,他们的才能也是让人钦佩的。

当然,一起游戏时不仅仅只有漂亮的合击,当合作出现分歧和混 乱的时候,也常常会搞坏大家的心情。因为一起游戏的团队往往是临 时组成的,相互之间缺乏了解,也不具备一个固定的领导者,所以大 多数几乎可以算得上是"乌合之众",一起游戏时难免会出现各种各 样的合作问题。"请把我从朋友手中拯救出来吧!至于敌人,我自己 对付得了! "这种哀叹常有耳闻。一个菜鸟把多个好汉组成的队伍带 入死路也是家常便饭。为了解决这个问题,玩家们一般会在游戏里寻 找固定的伙伴,在长时间的中彼此磨合,彼此适应(例如游戏竞技中 那些职业战队,以两吧为单位成立网游公会,以及游戏系统中的"好 友"功能等等),但这会让玩家接触的圈子变得狭窄,又成了传统模 式的小众人群"一起游戏",失去了网络时代最大数量玩家"一起游 戏"的乐趣。

另一方面,游戏制作公司也在努力从技术上来解决玩家之间的合 作问题。游戏时出现的合作不好很大程度上要归罪于我们没法和伙伴 们自由的、流畅的交流意见。你很难想象一个英勇的战士在刀光剑影 中突然操起键盘,输入一行大字"向我开炮!"。所以,很多新开发的网 络游戏都在加入最新的沟通技术 譬如语音系统甚至视频系统。除了 可能会让人妖们失去一些生存空间、打破我们一些玫瑰色的梦想以 外,让玩家之间充分的交流沟通对一起游戏来说只会是一件好事。

### 遺德问题

道德只是产生于人类与人类之间的东西,如果世界上只剩下一个 人,那么就无所谓道德。有同学说了,"清华高材生刘某残害大熊就是 个道德问题 "没错,这是个道德问题,可这并不产生在刘和大熊之间, 而是产生在刘和同情大熊的其他人类之间。认为刘海洋行为恶劣、道 德缺失的,是其他正义的人类,而不是受害的大熊或者熊类。在大熊们 看来, 刘不是道德败类, 只是一个可怕的, 会放出毒液陷阱的怪异天敌 而已。

说了以上一系列罗嗉的题外话,就是要讲清楚一点:如果一个人 独自游戏,不与其他人发生联系,就不存在道德问题,哪怕你用修改 器把 AI 蹂躏得嗷嗷叫,它们也不会骂你无耻无赖。游戏中的道德问 颗只存在干玩家和玩家一起游戏的活动当中, 玩家们在游戏里进行 了各种形式的互动,就像在现实世界里一样,于是五花八门的道德问 题就随之产生了。在早期的、比较原始的一起游戏中,我们身边的游 戏伙伴都是可见的,之间的关系也只是一两场胜负而已,这其中的道 德问题几乎是可以忽略不计的(某人上小学一年级时借了你的一块 钱买游戏币至今未还,这个更应该归为现实中的道德问题,而不是游 戏里的)。直到大家通过互联网一起游戏这种形式出现后,越来越多 的陌生人成为我们的游戏伙伴、游戏中的道德问题就爆炸式的呈现 在我们面前了。

首先说说糟糕的一面,社会科学的实践证明,在确认自身的罪 行不会受到任何追究,甚至不会被任何人知晓的情况下,人类的无 耻程度就可能会变得连上帝和自己也为之惊讶。由于我们在游戏里 都是戴着 ID 的假面具出现的,这就给了许多人提供了突破道德底 线的最佳掩护。欺骗、盗窃、无理争夺、恃强凌弱·····在ID的掩盖 下,不少人做了现实中不愿意做或者不敢做的事情。也许某人在众 人面前是个谦谦君子,可这不妨碍他在游戏里做一个卑鄙小人。由 于摆脱了现实身份的限制,在一起游戏的时候,"坏人"的"涌现" 几率要比现实中大得多。有时候,很多人甚至会因为某个游戏世界 里 "坏人"太多,"道德败坏"到一定程度而选择"自杀"——离开 这个黑暗的游戏世界。

再说说好的一面,比较有趣的是,我们发现,在一起游戏时,"助 人为乐"这种事情发生的几率也同样要比现实中大得多。在游戏里获 得陌生人突如其来的帮助(援手、金钱、装备……等等),这种经历,相 信每一位玩家都有,甚至可以说非常普遍。在一起游戏中,为了他人, 牺牲自己角色的情况也会经常发生。当你已经彻底投入到游戏中去的 时候,你甚至会为这些事情感动唏嘘,觉得这个虚拟世界的道德水准 远远高于现实世界。付出比较小的代价就能给他人带来好处的事情, 许多人是乐意为之的,这大概是"人之初,性本善"的潜意识在发挥作 用吧!

与现实世界中的表现相比,一起游戏时的道德表现往往更能说明 一个人潜在的道德素质。因为在以实力决定一切的游戏里(你可以把 它看成类似于〈北斗神拳〉或者〈异尘余生〉那样的道德崩溃的社会 状态),无论是善举还是恶行,都不会得到什么报答或者惩罚。在现实



中, 有人为了求得回报 (哪怕只是心理安慰)而 行善,有人因为害怕惩罚 (哪怕只是可能被惩罚) 而不敢做恶,可是在游戏 中不存在这些问题,"好 人"或者"坏人"更加彻 底,我们一起玩游戏的时 候,只是为了喜欢行善而 行善,只是为了喜欢做恶 而做恶,这似乎能比现实 世界里虚假的"善恶"更 能揭示出每个人心里最 深处的东西呢。

### 規則问题

游戏规则可以说是虚拟世界中的法律,和游戏道德一样,同样只 存在于玩家和玩家一起进行游戏当中,单人玩的游戏是不需要规则 来约束的,只要技术许可,你可以自做主张的把游戏改得面目全非, 做个活上帝(游戏编辑器就不就是干这个的么)。只有多人游戏里才



需要规则,规则的存在,就是不只是让某一个人玩得高兴。而是大家要一起 实。不过,由于人品问题(报遗憾)。 下是就有作弊器、外挂之类的东西出 双。在现实中,如果我们在一起游戏, 某个人被好了规矩,处理办法很简单不 技期惯例,他就得离开,俗话说"不带 你玩儿啦"。而在游戏的虚拟世界里, 我们不能发动全体玩家簿体投票来令 某人滚蛋,有权让玩家离开游戏的,只 能是游戏规则的制订着和维护者—— 游戏公司本身。

而现在经常出现的情况是,很多 破坏游戏规矩的玩家没有被踢出游 戏,他们仍然在享受作弊带来的特权 待遇,游戏规则被一次次的破坏。那 么,这种游戏规则遭到破坏的根本原

因是什么?问题出在哪里?是游戏公司还是游戏玩家?

作为玩家、普遍的看法是游戏公司必须对游戏规则的崩坏承担责任。我们有理由相信,从技术上消灭破坏游戏规则的人,对于游戏公司来说是不难实现的。但事情并不是技术问题那么简单,作为一个商业性机构,游戏公司的最高的、丝极的目标不是维护这个游戏的公平性,而是获取更多的利润,这就不难解释为什么游戏公司在执行规则的问题上总是虚停不那么坚决了。大多数演戏商、都信"水至清则无鱼"这个理念、破坏游戏规则的玩家是一个很大的数量,游戏商人们企图控制着这个数量,让其不至于多到伤害其他玩家心情的地步,又不至于少到影响自身收入的地步。简单点说,遵守规则的玩家和不守规则的玩家,这两个群体的线,老板们都想赚,所以他们在游戏规则的问题上就总是首鼠两端,会儿严格执法,抚慰一下守规矩玩家,一会儿又放宽限制,吸引一下不守规矩玩家,把本该严格执行的规则变成了可以调节的杠杆,维持着

相反,游戏公司恐怕就不会认为责任在己,谁不希望自己治理下的游戏世界太太平平呢?况且作弊也是会加大负载,搞坏服务器地。不严格执行游戏规则这种行为之所以存在,恰恰说明了一点,那就是玩家群体里破坏规矩的人数已经达到了一定"可观"(或者说可怕?)的规模,甚至多到可以和遵守规矩的人抗衡,导致连规则的强力执行者——游戏公司都害怕他们的力量,所以才会有这种妥协的、中庸的处理办法。有这样恶劣的玩家素质存在,才是最糟糕的事情,才是游戏规则完蛋的罪魁祸首。

从目前的运营的许多游戏(包括那些因为规则的完全破坏而彻底崩溃的游戏)来看,游戏规则威信的丧失是一个逐渐的过程。玩家在游戏中一旦发现,即便破坏规则也可能(注意,仅仅是"可能")不受到任何伤害,那么每个破坏规则的玩家就身后,就会出现更多的追随者。而更多的破坏规矩者出现后,执法者(游戏公司)出于利益发蒙导致违规者越来越多。于是,在玩家的投机心理和游戏公司的利益至上这两个因素的双重作用下,游戏规则被一次又一次的破坏,直到体无完肤。最后所有人都破坏了规矩,执法者也不用再执行什么规则了("到未来,世界上就没有黑社会了,因为全世界都是黑社会1"——梁家晖《黑金》)。游戏公司的不作为和玩家的堕落,就是一个恶性循环的相互"促进"的过程,要想搞清楚哪一方是根本原因所在,最后只能得到一个"鸡生蛋"QR 蛋生鸡"的逻辑。

所以,解决问题的办法很简单,只能是游戏公司和玩家提升素 质,放弃短视的利益。各自从自己的角度来主动维护游戏世界的公平 性。当然,我们也知道,这种"解决办法"基本上和废话没什么两样, 只要游戏公司还拿着风险投资急于发财,或者玩家还渴望投机取巧, 游戏规则就永远是一团糟的初级阶段状态。大家伙能忍则忍,不能忍 就退出游戏,洗洗睡了吧!

## 后语:

## 一起游戏,而不是一起完蛋

我们发现,当技术允许大规模的玩家可以同时一起游戏的时候,游戏 制作者们就热衷于通过各种设定,鼓励玩家在游戏里结成各种各样的集 体,以集体而不是单独个体的形式来参与游戏中的对抗。这是为什么呢? 从玩家的角度来看,以集体为单位一起游戏,固然能增加游戏的趣味性, 但这不是集体游戏的全部,对干游戏公司来说,更看重的是玩家集体的粘 着力。在很多"前电子游戏时代"的传统娱乐活动中,我们也能看到,一起 游戏要比独自游戏的粘着力强,譬如人们喜欢长时间的玩麻将、打牌,连 续作战仍然精神百倍, 可如果是一个人百无聊赖的看电视恐怕就不会有 那么大的劲头了。在游戏中,这种情况也是常见的,例如,在你独自游戏的 时候,如果你累了,你可以很轻易的选择"退出",因为你的行为不会影响 到任何其他人。而如果你置身于一个团队中呢?恐怕就会因为你和伙伴们 的种种牵连所在,而很难"自由活动"了。而且,集体中的玩家是相互影响 的,无论是什么时候(哪怕是深夜,哪怕明天还要上班或者考试),当你看 到其他的伙伴们还在游戏的时候,你是很难打消"继续玩一会吧"的念头 的,也许就会打起精神,一直战斗到日出东方。所以,以集体为单位一起游 戏,决不仅仅是游戏方式的改变或者是游戏趣味性的增加,而是大大加强 了游戏这个虚拟世界对玩家的粘着和捆绑。

是的,我用了"捆绑"这个词,来说明这种粘着力的强大。不能否定以 集体为单位游戏能让大家玩得更高兴这一事实,而且玩家在游戏里呆得 健久,游戏公司的利润报表也会越好看。可是在目前游戏被妖魔化得厉害 的糟糕形式下,游戏粘着力的加强并非一件好事(任何一种娱乐,如果它 的粘着力强大到了影响正常生活的程度,都不是一件好事)。事实也证明,当大规模的"一起游戏"——网络游戏出现之后,可怜的玩家们对于 游戏的投入和执着又上升到一个新的高度,而主流社会对游戏的批评,也 就随之更加骚烈了。

作为游戏业,所要考虑的,不应该只是"如何让玩家玩得更久一点" "如何能更吸引玩家"这些游戏乐趣层面的东西,因为玩家不仅仅是游戏 集体里的玩家,还是家庭、学校、企业……这些社会集体里的成员。而且对



《总书记录》的了我一种规定,这个也问的学。这个生间的 人。这才一个年轻人血性的存在面对主题与罗思的学术。这方。 不是并统则时间了,不是开始的政治了。不是开始的学术了。你 他梦想是我我知识是很简单。你也是我是我在是来简直。人。 像是是什么的,是在身份,我都是中心是是我现的。





# 那个叫Jason的矮人

文/孤岛

### 一、他的朋友

一男人。 年晚是在这个地方,我第一次告诉了 月ason 有美山外边世界的事。我依旧过 得当年他的眼神,就是那般澄清、就像我 们这儿的小孩。看见了刚刚放好的奶酪。也像我 们。看见了新酸出来的啤酒一般。哦,请别误会, Jason 不是那种喜欢吃喝的孩子。在我们这儿的 年轻人都纸醉金迷的时候,他选择了走出这条山 膝,去山外面的世界看一看。而能他对家乡的世界 感到有些失望吧。我一想到那个孩子,一想到始终 如一的澄清的眼神——就是当年远望大边的那 种,就知道——这个世界束缚不了他,起码,这座 高山蚕罐不了……"

"以后的日子我们谁也没有见过 Jason, 你现在提起,又让我们为他担心了,外面的世界实在是太变幻无常了,让人难以琢磨。但一想起 Jason 好天生的偶遇 又让我们对他有了一些情心,相信他能战胜那些未知的事情。现在看来,他的确是在这儿过了一个不快乐的童年,我们都在取笑他那不现实的梦想,低估他向远方望去时的决心,不管Jason 是在对我们示威也好,还是他终究要去完成他的参、我们都希望他除平安地归来。"

 后不要再有什么神话了。"

"他还是那么神经质,和小时候一样,像我们一般的孩子都要以效忠国王为己任,毕竟我们是这片大陆上拥有最久远历史的民族,如果骨子没有这个民族的荣誉,整天做些天边的梦,我们的国家就很难抵抗远处邪恶部族的侵略。Jason,他都走了这么久了, 怕是因为路途艰险而动摇了吧——那个不知深厚的家伙……不过,我还是希望他能回来,为我们的军队服役,作为一个强壮的年轻人,他现应如此。"

"你已经听到大家对 Jason 的远走有何看法了。 他还是那么执着地对儿时听到政梦想的外面的世界 有籍忠贞的响往。人作时这样第一个走出山去的年 轻人总是充满惊讶,怀疑他的动机。害怕他会动摇, 基至害怕他的行为是否会对自己安逸的家发生灾。 哼,算了吧。我们的祖先留给我们 的安宁家乡,应该是一个孕育梦想的地方,相信我。 Jason一定会回来,带着他自己的梦,带着这个民族 在安逸许久了之后的激情游游。"

### 二、走过的路

后面是茫茫雪原,前方是漫漫长路。

Jason 拥有传说中矮人氏族中最性感的胡须,就是末梢上翘的那种,还有无比魁梧的身躯, 古铜色的皮肤,哦,差点忘了介绍他那双标志性的 大脚,走在雪地上噗哧噗哧的。帝国侦察小分队就 是根据他那双无比特别的大脚所留下的脚印,发 现了他的行踪,并且向总部报告的。 且不说 Jason 的行踪是怎么被发现的问题 了,连他自己都不知道这个鬼地方还有帝国侦察 队的耳目。自从离开家乡,走过了难以描述的距 离,现在、赢家多远,家乡的位置,似乎也已经有些 模糊了。正是因为他行踪不定,行事怪谜,所以引 起了帝国侦察小队的注意。要知道帝国小分队是 不会放身任何一个可疑分子的。

Jason 才不管这些,他终于在离开家乡的弯山后,知道了这个世界的美妙。 龍几年,他遇到了一帮自称探险协会的会员的家伙,那帮家伙便嘲笑。Jason 是五短身材的桩子,Jason 甚至都没有反应过来,以至于当他遇到一些比他还矮的家伙时,只顾得上哈哈大笑,都忘了过问他们是什么地方的人了。但当他看到这帮小矮子用粉末制成的东西轰然炸开岩石,他就像见到了神的圣徒,对小秘密行顶礼膜拜了。 在他知道那些家伙的粉末物密后,Jason对特这个世界的目先更加滑精。

看看帝国侦察小分队的关于可疑分子 Jason 的资料:

1.在城市中心身着奇装异服,引来目光的注 视,同时也对他人目光长时间停留……被怀疑有 制造事端的不法企图,现已对其严密监视。

2.在小镇市场闲逸时、突然发狼狂奔,在抓住一男子后对其大嚷大叫,在瞎比划了许多动作后被刺止。虽然事后证明被抓男子乃一小偷,Jason 约行为属于见义勇为。但鉴于其动作夸张,行为有 实行物偏,在对其无罪释放后仍对其实行,24小时 监控,以防右抵乱治金的危险行为。

3、擬似间歇性精神紧张症,在见到他人所养 宠物后莫名惊恐,后经证实,原因系 Jason 误将其 作为野兽而欲杀之,所幸其危险行为被制止。又因 在城中看见法师施法而莫名惊恐、引发了一场骚 乱而被逮捕、经过安抚后情绪趋于平稳、后经医师 证明无精神性疾病而将其释放。鉴于对城市安全 的保证许要,以后仍对其实施加倍关注。

4. Jason 在制造一系列的事端后行为更加古 怪, 其所作如下, 在城中发型设计师处进行了难以 形容的的发型丑化。其形象在城中可能对未成年 人造成不良影响,所以官方勒令其更正,Jason 遵 守了命令,将发型更换;在得知时装设计师的地址 之后,出高价让其为其制作了服装,由于服装设计 师对矮人服装设计没有经验, 导致 Jason 的穿着 引起了城中一阵哗然、对此我们认为设计师和 Jason 都有贵任,对双方都进行了说服教育,纠正 で他们的错误

现在,对帝国小分队的密切关注,Jason 已经习 以为常,但整日被人跟踪这事还是让 Jason 很不 爽。他所幸不再进城,只在野外活动,但负责的帝国 小分队仍对其进行监控, 甚至还派出了直升机对 Jason 的行踪进行监视,并且随时向总部报道。

Jason 此时才觉得家乡的闭塞原来也有好 处,没有花花世界的烦扰,没有如此令人厌烦的特 务。还有就是最令人气愤的:帝国小分队为什么对 他这个矮人照顾有佳, 对真正的敌人反倒不闻不 问,这分明有些种族歧视的味道。在家乡的小乡 村, Jason 可是走出山外的英雄。更何况, 我们矮 人也有见多识广的大人物。就这样, Jason 想着自 己怎么也要成为功成名就的人,换个清净。

于是 Jason 这几日已经不再进城找苦吃,他 继续著他的旅程,在这些家伙的地盘疯够了,也该 顾顾自己的目标了。这个地方毕竟不属于他,在还 是山里面淳朴的人好相处。那些年站在村口向远 方望的孩子, 为的就是儿时心中的梦。谈到梦, Jason 觉得那些家伙统统是混蛋,谈到梦,他的眼 臍顿时又是那么的澄清。谈到梦, Jason 知道,它 就要成真了。

### 三、傻孩子的梦

"Jason,你真的认为那里会有你想要的东西

"放弃吧, Jason, 你走了那么远的路, 别人嘲 笑你,别人挖苦你,别人监视你,那么多人都失败 了, 你以为你会得到吗?"

"不要相信那个愚蠢的远行者,为了骗你走到 那片荒蛮的土地上,他编造了那么一个传说,也只 有你,为了那么一个荒谬的梦,就轻而易举的走在 了离家的路上。"

Jason 又一次惊醒在不知名的梦中, 总是有 各式各样的人在梦里对他说那个梦的荒诞,总有 各式各样的人为了阻止他的梦而费尽心机、Jason 是个纯洁的人,他对曾经深信的梦也曾有过怀疑, 不过在他人的嘲笑、愚弄下,他还是走到了今天, 直觉告诉他,走下去,或许梦真的存在。或许也是



这个世界的人都在作弄他,如果真是那样,那就让 自己永远躺在寻梦的路上, 怀揣着梦离开。

"哈哈, Jason, 你算了吧, 这里不会有蛋的!" Jason 走出帐篷, 在黎明的微光中一眼就认 出了飞行员。帝国侦察队中的杰出代表。

Jason 见到了老相识,在他还在城中时,就因 为一时好奇而把飞行员的宝贝直升机上的螺旋桨 摘了下来,还不知所以地把那玩意儿送给了城外 钓鱼的老头。那可是上等金属,老头干是高兴坏 了,接着就是抓狂的飞行员欲寻仇 Jason,加上飞 行员的上司命令下来追踪可疑分子 Jason, 飞行 员可以公报私仇了。

育升机在天上盘旋, 飞行员在通过扩音器喊 话。Jason 彻底拜倒在帝国侦察队打不死,磨不烂 的牛皮精神下,从城中追到这里, Jason 认命。

飞行员一说到蛋, Jason 知道自己一直保守 的秘密也被这群特务们掌握了。当年的梦想竟然 被眼前这个家伙轻描淡写地说出来,实在是失意。 Tason 的心中很是愤怒。

"不就是狮鹫蛋嘛,我们早就掌握了这种野兽 的驯养方法,你还在找它的蛋,不如在城中学习我 们的先进科技,现在盲升机已经全面取代了狮鹫, 成为了我们的主要交通工具了,你就算了吧,不要 再干什么稀奇古怪的事情出来了。"

说到蛋,那年的行者向 Jason 所形容的,决不 会是现在这个样子。 Jason 追寻那些从小认为的神 圣生命至此, 那些高傲的狮鹫, 是童年时行者给他的 梦。在这里, Jason 的眼神第一次——自从他离开家 乡,走在这条路上时——第一次变得有些黯淡。

不过,那片雪原,那份澄清的眼光,不是有些 语言能带走的, lason 希望的, 就是在这片雪原 上, 等待, 再等待……就像童年时那位行者对他所 说的那般:高傲的狮鹫从不筑巢,满天都是产卵的 雄健的鸟儿,即使蛋被岩石砸得粉碎,即使蛋落入 深不可测的海洋,但是上天会决定,哪些坚强的生 命能落下来,哪些命中注定的人能拥有这个生命。 等待,与雪原一起,与上天一起……

于是傻孩子 Jason 席地而坐,不顾天空中的 飞机掀来阵阵气流。

### 四、谁说这是谎言

就在郑天。

飞行员依然没完没了:"喔噢,Jason,看你那 头发,又是哪个荒唐的家伙给你弄的,你那头都成 了西瓜皮了,哈哈,还有你那胡子,怎么看怎么像 那个叫什么来的骑马老头,笑死我了。这里不是卡 利姆名, 你整个 Hip-Hop 学那些牛头怪干啥呀, 你可是 Funk 的矮人哟。还有你那身衣服,怎么都 不遮体了。一定时我们杰出的设计师为你专门设 计的肥,为了体现你那雄伟身段。还有,还有,我的 螺旋桨, 想必现在都成了鱼钩了吧……"

看来飞行员心血来潮,是要骂到筋疲力尽了, 想必 Jason 也一定受不了这个家伙了。

突然风起,失去控制的飞行员被风刮出去好远, 然后天阴了。Tason 站起来了——远处有飞行员那 家伙好像是撞山的声音,这边,天边黑了一阵,是狮 鹫,狮鹫! 要不是天上真的掉蛋了, Jason 可能已经 冲过去解决了飞行员,或者,就这么失望地一坐不起 了。可是,上天决定让飞行员滚开,让蛋落在 Jason 的眼前。眼里落出来的,分明是泪,这不是谎言!

飞行员被巡山人发现后,早已不醒人事。帝国 侦察队的领导亲切地看望了他,可是看归看,机毁 人伤的惨剧还是要有交待的。领导就是领导,在将 Jason 的伤治好之后马上变脸。不过飞行员的报 告非常精彩地推卸了责任:

### 尊敬的领导:

帝国历888年8月8日:我(也就是飞行员本 人), 负责追踪可疑分子矮人 Jason 到达北部雪 原,在发现了Jason 的行踪之后,我采用紧急机动 的方式超越了 Jason, 并且勒令其停止了行动。 Jason 本人极其顽固,不肯协助我们的调查,反而 对帝国侦察队的光荣使命进行了亵渎,于是我准 备采取先说服再强硬的方式。在不伤害嫌疑人的 原则下,我对其进行了说服,但收效甚做。正当我 准备采取进一步行动之时,却被一股不明气流击 中,并且由于我所驾驶的 real-3 性直升机的螺 游装有过损坏,干是我难以控制,飞机撞到了 c3 区域的雪山上,我跳伞逃生,幸被巡山人所救,就 此,我认为这是帝国侦察队装备的缺陷问题,鉴于 Jason 的行为我们仍未掌握,于是我决定在我伤 愈之后,继续追踪 jason,并对其行为负责。

> 飞行员:Mark 888. 8. 8

### 五家

Jason 其实已经走在家乡的土地上。

看 Jason, 他已经从一个啥也不知道的愣头 青变为一个强壮的男子汉了,那些嘲笑他梦想的 童年伙伴恐怕不会再对他嬉皮笑脸了。对了,还有 那个拖在 Jason 身后的蛋, 正是 Jason 的成就象 征。不,这还不重要,重要的是,他要给这里的人

## **Maliteraturer**

们——尤其是年轻人,带来外面世界的讯息、给他们—个出去闯荡的理由:"每个年轻人都有追逐梦想的权利。外面的世界不像长辈们所形容那样是灰暗的、无理的。"

"哦,天哪,Jason,上天知道你经历了什么,不 过谢天谢地,你回到了我们的家乡,你走了之后我 们少了多少信心,少了多少激情啊。"人们见到儿 时曾经荒唐的同伴,现出了无比的善。

在海腰的火炉旁,Jason 受到了国王的接见。 对于这样一位经受了无数的磨砺的矮人。国王按 手的特遇实在是高不可攀。Jason 首先享受了一 把御用浴室。洗掉了一路风尘、又得到御用设计师 的服务——比起外面的承说可是妙多了,Jason 拥有了无比飘逸的精心裁减的服装,整个人都续 然一新了。国王授予他 Walker 头衔。意为"慢步 看""远行者",远拥有了刻有自己名字"Jason walker"的战锋和牛角盔。

回家就是荣誉的再生,是成就的体现。Jason 成为矮人王国太远的卫士,为这个国家奉献自己 的育春和力量。不再一个人战斗,Jason 有了伙 传,他秘普国王给他制件的拖车——里面装着錒 警衛,该县无比安娜的象征。

国王生怕 Jason 再次离去,而现在的年轻斗 士们却又不肯经受 Jason 般的磨砺,矮人国在经 历过的无数风霜后,实在需要新的斗士成长起来。 就像园王谷中的亲 王雕像,像铁炉堡中的联盟勇 士 专额人的氏族作战。

其实 Jason 不想走, 他难以忘记在山外一个个 辗转反侧的夜。而现在, 在家中, 梦想着有 一天能奋 勇杀敌, 有一天能拥有英勇的部队, 有一天小狮鹫破 虎而出, 有一天自己在蓝天中俯瞰天涯……

Jason 并不知道远方的敌人有多强大,也难 以估计这个联盟之间的矛盾与冲突,这个家伙是 一个单纯的大男孩,不过比起那些只通勾心斗角 的人们,他对这个联盟忠实得多。能含命拯救这个 国家的,也只有他,还有受他精神打动的年轻人。

远处,敢人已在门外逡巡待进,而所谓的帝国 侦察队,还在不舍地进行追踪。为什么一个男孩就 要承担这么多的艰难,看来,梦的旅途,还是那么 的艰辛,这里面的情节,一点也不诙谐。

### 六、战斗,然后离去

前线告急。

Jason 带着部队开赴前续,在国王谷大门前, 他作者最后的祈祷。瞻仰者亲王雕像,回忆当年英雄作逐座黑铁那族的勇敢,Jason 无比自信,矮人 部族有能力打败侵略者,而且还是水远地,不让后 代有任何顾虑地把敌人永远地驱逐出美丽的雪 山。可是,当年追随亲手们战斗的勇士们,如今都 是随风而走的作古之人,现在的矮人战士们,不知 是否能够战胜如今再次袭来的潮水般的敌人。但 是无论怎样,矮人氏族的光辉不容数弦,矮人曾经 卖勇的战斗传统,不能被遗忘。Jason 暗下决心, 定要唤醒恨染的尊严。

飞行员仍然在追寻 Jason 的踪迹,所以他坐着新型 real-4型直升机,盘旋在国王谷上空。从空中俯瞰两军对垒,情形着实让他吓了一跳。

"帝国侦察队总部,飞行员 Mark 报告,现在敌 人已经兵临城下,Jason 统率着矮人部队正从国 王谷进军,准备与敌军进行正面遭遇战。"

"总部,两军列阵了,不断派出小规模部队骚 扰,还有主将,或许 Jason 已经冲入敌阵了,对不 起,总部,我好像丢失目标了,现在中斯对话,我必 须马上重新找到 Jason,可不能让他走了。"

"总部, Jason 好像负伤了, 那个拖着蛋的, 好像已经中了敌人的箭了, 现在我准备往下俯冲看清情况, 请总部放心, 我会尽量让 Jason 处于我的视野中, 不会让他逃脱帝国侦察队的控制之中。"

"敌人似乎要撤退了,可现在 Jason 正处于敌 方中军大阵中,朝敌方主将冲去,瞧那个拖着蛋的 家伙,就是他了,不过他还是这样横冲直撞的话, 很难全身而退啊。"

"Jason 这家伙也太孝慎了吧,想必是看见令 他憎恶的东西了,他拖着蛋教娴界个灰头上脸的 倒嘴强冲了上去。我发誓历史上从来没有一个像 他这样打仗的统帅,也没有一个人的战斗会比他 更英勇。我只是觉得,他怎么会是这样一个人,我 从前都尽认为,这个家伙不过是一个碌碌无为的 停桶将领——唯他从前找蛋时的傻样,想不到他 还提拼的,这样的勇士在联盟确实不多见了。"

"我在想他究竟是怎样一个人、或许偏执、或许 勇猛、或许有些效荡。现在看来。他有着至高的荣誉 感与使命感。想到这里。不难明白他是怎么个主出山 虚去寻来天空之梦的了,哦,那个矮人,那个叫 Jason 的家伙,我开始从心眼里佩服他了。 总部,或许 我们该确认他的行为属于正常,或许……或许我们 帝国的军队,应该给予 Jason 的部队—世级助。"

"哦,我都做了些什么,在这里说些风凉话么, 他可是还在战斗啊!而且还是个伤员,天赐,难以 想象血肉之躯能够抵抗这般攻势,总部!在援军到 来之前,请允许我先加入战斗……"

国王谷。

血战从日落特续到天明,敌人已经退去。帝国 援军到时,天已经被鲜血映成了红色。帝国近卫队 养精蓄税多年,没想到这一场大战,竟没留给他们 赤敌的空间。指挥官联络了矮人的剩余部队,却只 有打扫战场的任务留给他们。

故事就是这样,战争就是要有牺牲。于是留给 矮人国下的战场操告, 无情地写道 Jason 的英勇 牺牲,帝国将领把则有 JasonWalker 名字的战锋 和牛角盔恭敬地还给了国王,鲜血依旧炽热,只是 Jason战斗的身影, 国王和这个国家永远地失去 了……

帝国侦察队也宣布。原来的精英飞行员 Mark 在国王谷之战后,再也没有给总部发来任何消息。 据说他在战场上利用飞机抢救伤员,而且在飞机 即将被击落时把跳伞的机会给了那个受伤的人 ……帝国授予他和 Jason 荣誉皇室成员的称号, 以表扬他们在危急时刻的冷静和勇敢。帝国与矮 人氏族缔结盟约,发誓将联手拒敌与门外,保卫共 有的弯山与磁林。

只有昔日 Jason 的部下依然相信他们的领袖 还活着,而且仍在注视这个因他的离去而变得团 结的社会。他们说 Jason 是不会舍弃他的蛋和他 的国家的。正是因为战场上没有了 Jason 的舞鹫 强,这里便有了一个神秘的传说: Jason 乘着勇猛的胸霓。飞上了雪山上最接近太阳的地方,在那里接受阳光和天空的洗礼。祝服这个世界不再为了害怕而拘谎,不再为了敌人而退缩。而在他的国家需要他时,他会义无反顾地回来,带领部下去战斗,因为他是曾追逐参加饱受磨砺的人,他是那么地需要一个家……

### 七、那个矮人叫 Jason

"你是说那个曾在国王谷杀退万千敌军的英雄吗?虽然都有些年行,可我们都记得他。现在人们都在准备在国王谷轻起第三座型像——就是 Jason 的了,让他和我们过去的两位亲王站在一起。因为他突醒了我们的民族精神和最高贵的信仰,感谢他带给矮人氏族的一切,整个民族都会记得他。"

"Jason.那个令我们感到骄傲的孩子,他曾经 那么不可思议她走出人山去见识这个世界的美。或 许,还有这个世界的感。但这些都不重要,重要的是 他终于用属于民族的伟大精神驱散了这里的阴霾。 或许取这把老骨头看法有奋勇杀敬了,但是的猥蠢。 顾并教育我们的孩子,走出去,去看到梦想。"

终于忍不住,我要向这里的孩子们问出我心中始终最想知道的问题。因为孩子们是希望,就像当年的 Jason。

- "你们认为 Jason 是什么样的人?"
- "勇敢的。"
- "成功的。"
- "自信的。"
- "快乐的。"
- "忠诚的。"
- "潇洒的。"
- "无以伦比的。"

遥望远方的雪山之颠,澄清的眼睛对这澄清 的天空。刹那间觉得这个世界竟是无比美好。

"那个矮人,是属于梦想的……"■







By Blackisle, for Blackisle.

## 收费问题

文/ 刘纯根

不久前,在游戏机模拟器的圈子里,发生 了一件不大不小的事情,简单说来就是: 某汉 化小组推出了 MD 版《梦幻之星IV》 的汉化补 丁, 这本也是常见的事情, 算不得什么大新闻, 不过,与其它小组推出的免费补丁不同,这个 补丁是收费的,价格为5元。于是,一石激起千 层浪,对于收费,群众很生气,后果很严重。许 多玩家都指责汉化者侵犯了世嘉的版权,更有 好事者列出了相关法律条文, 说根据 XX 条 XX 款法律,汉化是违法的。本身违法,还要赚玩家 的钱,那么就简直是"资亦无道"了。

话虽这么说, 可在这件事中我还是有个问 题想不明白,怎么"版权卫士"们一夜之间就如 雨后春笋般呼啦拉冒出来了呀? 在互联网上的 游戏、软件、MP3、电影、动漫有多少是合法的? 大家还不是兴冲冲的用 BT 把它们下载到自己 那台装着盗版 Windows 系统的电脑上, 心安理 得的享用着?谁也不会去过问版权的事。怎么 这补丁一收费,就有这么多人出来,手拿法律

大棒,义正词严的开始追究版权的事情?

看来,对干得多人来说,盗版正版不是问 撷,"付费"才是大问题。无论你是自己开发的 正版也好, 侵犯版权的补工也罢, 都该是免费 的, 想让我花钱就是不能! 不肯为别人的劳动 成果买单,已经成为中国玩家们的一个"共识" 7.

我并不是替汉化者说话,但我觉得,在指



责者和被指责者之间,只是百步和五十步之差 罢了。有人指责补工收费会破坏整个汉化界的 良好环境, 但有没有想过, 自己的所作所为是 否也已经影响到整个大环境了? 在现在的法规 下,个人盗版很难查处,但盗版横行已经造成 了很大的不良影响:微软一向轻视中国市场就 是因为盗版的原因,最近微软推出的廉价版 Windows XP 也未在中国销售, 这就使那些想购 买正版的人因为价格因素只能继续购买盗版, 形成恶性循环。

还有令人心碎的单机游戏,时常看到的情 况是: 某论坛上说某游戏要推出新作, 立刻无 数人跟帖"期待"、"强烈期待"、"严重期待",等 到游戏正式发售了,大家玩着盗版大叫"这个 游戏真是垃圾"。游戏制作人经常说,"您的支 持就是我们最大的动力",而正是凭借着玩家 的这种"专特", 造就了一大批倒闭或转向网游 的游戏公司, 镰就了单机游戏今日的"辉煌"。

勿以恶小而为之,勿以善小而不为。在相 关注规尚未健全时,要想获得良好的大环境, 最好的方法就是从自己做起,从点滴做起。不 管怎么说,享用了别人的劳动成果就该花钱, 这才是天经地义。■

时下, 给网络游戏写小说是个时髦的事 情,不仅仅是游戏杂志上有刊登甚至连载,有 的网游小说还出了单行本,热卖一时。我是一 个爱看网游小说的人,但是我越看,就越发出 无奈的疑问---这里边写的美丽故事,真的可 能发生在我们熟悉的, 正在玩的网络游戏中 服?

网络游戏与单机游戏相比,最大的魅力应 该是人与人的交流。一个人游戏是孤独的,只 有当你在游戏之中结识一个又一个的朋友,和 他们同行,才能体会到更大的乐趣。但我发现, 在网游中,其实更多的人喜欢独自游戏,即便 有人与人的 PK 或者合作, 其他玩家的身份也 不过是一些智商比较高的 NPC 而已。除了一 起砍砍杀杀以外,大家没有别的话题。难道我 们在现实中也是这么无味的人吗?显然不是。 之所以会这样, 道理很简单, 要交朋友就必需 交流,要交流就必须把双手从鼠标和各种快捷 键上解放出来,我们要放下手中的武器才可能 与人交谈,说得更实际一点:要想交流?就拿升 级的时间去交换吧! 作为级别至上的网络游戏 玩家,有几人愿意拿这宝贵的升级时间去和别 人进行什么莫名其妙的交流呢? 即便你自己愿 意,又有几人能搭上时间和你鸳鸯蝴蝶、风花 雪月呢? 所以, 网游小说里那些欢乐、忧郁、兴

## 网游无故事

文/漫清风

奋、伤感的故事注定不会发生在现实世界的网 游之中。在这里,顶多只有"战友",而没有"朋 友"。

任务模式和升级方式也是让网游中注定 不会有故事发生的原因。在我想来,任务本应 该是有情节的,我们可以籍此逃避枯燥无味的 打怪升级,寻找那未知的神秘。可大多数游戏 里的任务都没有唯一性和隐藏性可言,公式化 的排列在那里, 几乎每个人都在做同一个任 务, 几乎每个任务都有详细的攻略可供参考, 你甚至还不知道 NPC 说了些什么就把任务完 成了。人物的升级方式就更叫人无奈了,从创 造好角色开始,我们的人生就是打怪升级再打 怪在升级,虽然职业可能有很多,可都是为战 斗而设立。在只有"战斗"而没有"生活"的网络 游戏里,注定不会有小说中那样的故事。

在网游小说当中, 我们脱离了电脑屏幕, 脱离了键盘,脱离了升级,脱离了几乎与电脑 有关的一切东西,进入了一个虚拟世界。总而 言之,这些小说中的网络游戏不在是单纯意义 上的游戏,而是一个不同于现实世界,却又和

它丝丝相通的奇幻天堂。这样的世界, 网络游 戏能作到吗?

从《万王之王》到《传奇》,从《天常》到《庵 兽世界》, 网络游戏在不断的进步和完善。从 2D 画面到 3D, 从文字交流到语言视频交流 ……网络游戏越来越真实,它的确是在不断的 发展,但是它离小说中的那个美妙的世界还是 太远太远了……作为一个网游玩家,我每天穿 梭于各种游戏中,我每天都在等待,等待一个 真正有故事的网络游戏的出现。■



## 未来的狂想

文 / 茶之绯蓝

当我们第一次在红白机上看到"超级玛 丽"的时候,或许很多人没想到游戏在今天会 发展为如此态势, 它不再只是一种单纯的娱 乐,越来越多的人把它称为"第九艺术"。很多 艺术形式在产生之初,很少有人会意识到它潜 在的艺术价值,而它的产生,只是为了迎合当 时人们内心的一种拳好愿望——就像萌芽时 代的游戏一样。而现在的游戏不一样了,如果 发展下去,它很可能有一天会成为一种正统的 艺术形式,成为真正的"第九艺术"。作为玩家, 我总是喜欢频繁的回首游戏发展的轨迹,当然 也偶尔会去想象一下游戏的未来——假如游 戏真的发展成一门艺术。

到那时,游戏不仅成为商业的宠儿,也会 成为社会文化的焦点。在政府的支持下,各种 游戏艺术院校会相继出现,当然它们的规模不 会亚于今天相同级别的音乐、美术、电影等艺 术院校。"游戏艺术"也可能会走入中学甚至小 学,成为一门必修课,那时玩游戏的学生也不 再被称为玩家, 而是被冠以一种更正式的名 字----"游艺生(游戏艺术生)"。

到那时,越来越多的家长会想方设法把子 女送入游戏艺术院校,当然,其中大名数家长 是不懂游戏的,他们也不理解游戏为什么会成 为艺术,他们只是在乎孩子们应该"与时俱进" 的跻身于这个热门行业,并获得由此带来的远 大"钱"途。在那时,最苦的人可能就是那些为 了考入游戏艺术院校而刻苦攻读的考生们,或 许他们也不明白自己为什么要学习游戏,只是 盲目认为这应该是自己的一条出路。于是他们 整天忙于各种游戏艺术科目的学习,背诵庞大 繁杂的游戏史, 通关各类经典游戏系列, 研究 游戏类型的基础理论,计算编写各种游戏程 式。总之,我们今天用来娱乐的东西都成了他 们的课程——可那并不是一件值得羡慕的事

可能有一天,游戏真的会成为我们子孙后 代的负相。他们问溯历史时,看到曾经有那么 老人执着干游戏,他们不明白,为什么那些人 会喜欢游戏,他们更难以相信游戏曾经是带给 人们快乐的东西。

我的幻想每次都停在这里, 因为自己不敢

再想下去了, 因为游戏如果真是这样发展下去, 不仅游戏会逐渐失去它的真谛, 而且最终等待 游戏的也必然是灭亡。其实我们也清楚,每件事 物在经历发展后必然会走向灭亡,但作为玩家的 我们宁愿相信这一切都只是一种幻想。

未来是一种未知,一种任何人都无法预测 的未知。我们不知道游戏的明天是什么样子, 但作为今天的玩家我们应该感到庆幸,因为至 少游戏在今天还是带给我们快乐的,但愿这种 快乐可以持续得更久一些些。■



在24小时里,能发生些什么? 地球在宇宙中运行了9亿4200万公里。 滑铁卢战役决定了未来 100 年的世界命

运。 比尔•盖茨赚了 2160 万美圆。

我在《魔兽世界》里升了2级。

在《魔兽世界》收费前,我常常在大大小小 的魔兽论坛里看到讨论点卡费用、收费模式之 类的帖子,大家讨论得热火朝天,把计算单位 精确到了分钟和分。个人觉得这很是无谓。一 张点卡 30 元,这是一个什么概念? 在麦当劳的 一顿午餐,或者一件不算是名牌的 T恤?难道 我为游戏付出的成本只有这区区 30 元么?每 当我花掉30元,就说明我在游戏里已经呆了 整整 66 小时, 66 小时, 我生命的 1/9000, 我青 春岁月的 1/1600, 我大学时代的 1/500, 这才 是我付出的真正成本。

我曾经很痴迷于某款网游,后来因为某种 原因不再玩了, 但那里面还有我的不高不低等 级的人物和不好不坏的装备、不多不少的存款。 某一天,我突然很莫名的想起这游戏,猛然间觉 得,这些东西对我来说算个什么呢? 我甚至懒得 再输入密码帐号进去再看它们一眼,可这些,难 道就是我曾经晓了无数堂课去为之奋斗的东西 吗? 我难道曾经就为了这些东西与我心爱的女

## 游戏成本

友吵得不可开交吗?我熬夜、我补考、我烦恼、我 借钱、我痴我狂……难道就都是为了这些我现 在看都懒得去看的几组电脑数据吗?

我付出的成本太大了。用这些成本,我也 许能作很多事情;给远方的父母打一个电话而 不是总是等到他们打来: 陪我爱的女孩去看一 场电影而不是让她在电脑前无聊的看着我升 级:把那该死的证书考下而不是现在非得去看 人事经理那不咸不添的脸色 ...... 我就像一个



失败的投资者,突然发现自己把钱都买了一支 完全无用的股票。

当然,我并不因此否定我挚爱的游戏,我 仍然认为它是世界上最完美的娱乐,但是它也 只是一种娱乐。我不能把它当成事业来经营, 虽然它能带给我巨大的成就感,但所有这些都 只存在于一台随时可能停止运营的服务器里。 其实,我们的一辈子也可以被看作一款需要不 断升级的网游,只是它的规则太复杂,变数太 莫测,也许努力不会有结果,也许付出不会有 回报,也许有人用着嚣张的外挂青云直上,也 许有人练级终生却潦倒无成。所以我们进入网 游, 觉得这是一个合理公平的升级人生, 甚至 爱上了它,把它当成了真正的人生。可是我们 忘了,人生这个游戏,无论它多么的艰难,我们 都得毫无选择的玩完它, 这关系到我们的未 来、家人、爱人、工作、生活……一切,还包括有 没有30元钱买《魔兽世界》点卡和有没有更多 的钱给电脑升级以便玩得更爽的问题。如果我 们真的要为什么游戏付出成本的话,那人生这 个游戏应该是我们的第一选择。

《魔兽世界》的服务器每天会在夜深时分提 醒大家下线休息, 以免耽误次日的工作学习生 活。我觉得这个设定很好。作为自己人生的拥有 者,我们应该比游戏运营商更懂得照顾自己。■



1945年5月8日欧洲战局全埃落定,1418 个目目疫疫、苏联行出了2700万国民死亡的代价、最

终战胜了第三帝国 可以说,如果没有美英战略轰炸和第二战场,对德战 争可能绕结束两年,至多出现希特勒向西退守、把法兰西打成一片低土的 结局 但是,如果没有劳德战场,英美水远别想卖指欧州

苏联广袤的国土主定了苏德的决战是一场人类历史上前所夫有的真 正宏大战争 当丘吉尔先生大言不断的在回忆录中将阿拉曼战役称作"第 二次世界大战转折点"的时候, 与英国历史学家把扫荡东非那些不堪一击 的意大利军队的布伦山口之战称作"决定二战命运的重大战役"的时候。 他们恐怕忘了 所有这些"伟大战役"消灭的德军教量恐怕还赶不上苏德 战场上一次普通集团军规模的战役 在芬德战场上,那些动辄几个方面军 和几个集团军群频模的大战、恐怕英国人动用整个英联邦的压力也难以

冷战中东西方对峙的政治格局使得西方国家对于二战中苏联的作用 总要进行一定程度的贬低,这种意识先态的贬低渗透到各个方面,包括在 游戏领域、所以,我们放眼看去、除了全局式的二战游戏外,真正表现芬德 战场的游戏作品零零无几、



## -60

描述苏德战场上单兵或者小分队作战的游戏 少之又少,想来除了上面所说的意识形态方面的原 因外,苏德战场的宏大规模也往往把单兵或小团队 对战争作用淹没了。此外,由于苏军缺乏远程投递 能力,也使得西线战场上被士兵们津津乐道的敌后 -特种部队在东线似乎一直默默无闻。



IL-2 Sturmovik

(伊尔Ⅱ)是 2001 年 E3 最佳模拟飞行游戏得主,也是 最著名的描写苏德战场的游戏。它的引擎原为类似(战场 1942)或是(二战在线)那种超大环境而设计,内容上表现的 是二战东线战场苏德空军壮阔的空中搏杀。游戏虽以强击机 伊尔川"为名,但实际上玩家可以操纵到苏联方面米格、拉

克系列和德国梅塞施密特 109 福克沃尔夫 190 等经典战机。各款战机不管是从 外型结构到飞行品质武器装备都刻画都十分详细,各具特色,且各有其派生型号。

二战题材的飞行模拟类游戏同样以西线或太平洋战场居多,而(伊尔川)是难得的 一款以苏德战场为背景的游戏。苏德战场上虽然没有西线"千机大轰炸"那种壮观的场 面,却造就了反法西斯阵营战果数最高的两位王牌 伊凡·尼·阔日杜布(62架)和亚历 山大•伊•波克雷什金(59架)。与之相对的是,德国最优秀的王牌飞行员们也大多是在 东线取得的他们最辉煌的战果。游戏以 -

之命名的"伊尔川"强击机是苏军在二战 中的一线主力强击机, 其具有较强的生 存力,和强大的火力,成为苏德战场上名 副其实的坦克杀手。

(伊尔Ⅱ)首作发布后,共有三部资 料片问世,它们是〈伊尔川:被遗忘的战 争)(IL-2 Sturmovik:Forgotten Battles)、(伊尔 II · 王牌)(IL-2 Sturmovik ACES)和(伊尔 II · 巴巴罗萨计划)(IL-2 Sturmovik:Operation Barbarossa)。其 中 (遗忘的战争) 内容不仅银干苏德战 争,还有苏联 VS 芬兰战争的情节,这场 战争发生在二战之中的 1940 年, 却因为 两欧大战而往往被军事爱好者们忽视, 难怪被称为"被遗忘的战争"。









### 使命召唤 Call of Duty

(使命召唤) 无疑是近年来最好的二战题材 FPS 游戏之 -。在这款游戏中,制作者对各参战国平均使用"笔墨",美军、 英军、苏军的比例几乎相同,这在此前的欧美游戏中是不常见 的。游戏中大量模拟了相关影视作品中的布景,除了〈拯救大兵 瑞恩〉、(兄弟连〉、(最长一日)以外,还有描写东线的(兵临城

下),乃至苏联电影(解放)中的场景。

与以往此类游戏玩家在同一画面中只遇到聊聊数个敌人不同,在(使命召唤) 中,玩家经常会面对多达两位数的目标,而自己身旁也会有不少亲密的 NPC 战友, 这充分表现了战争,尤其是东线战争的宏大场面。在关于斯大林格勒的战斗中,游戏 照搬了(兵临城下)开始时的场景,将苏联红军军官描写成一群冷面无情的刽子手, 而士兵们则是一群被枪口逼上战场的可怜虫。甚至玩家上来也只有五发子弹,只有 检到死去战友的武器才能真正开始作战。这种强烈的带有冷战色彩的设定,无疑成 为〈使命召唤〉作为一款二战历史题材游戏最大的败笔。







## No. of the

除了那些因为英勇牺牲而作为榜样而存在 的"幸运者"们之外,能在苏德战争历史上留下 名字的校尉级军官并不多, 他们的故事大多被 隐藏在将帅们的光芒之后,然而正是他们把将 军们的意志付诸实施, 将地图上的胜利变为真 实。当然,他们中也有很多人在战争的洗礼中, 获得了肩佩将星的荣耀.



### 闪电战 Blitzkrieg

因为秉承了"突袭"系列无采集无建设即时战略的风格, 又都采用 45 度角战场环境, 使得(闪电战)在推出伊始被一些 不识货的家伙当作了(突袭Ⅱ)。其实、(闪电战)无论是画面精 细程度,还是电脑 AI,都是"突袭"系列无法比拟的。在这个游 戏系列中,德、苏、盟三方的兵器和作战特点都被很好的模拟。

以坦克战为例。在盟军系列任务中,面对德军后期的"虎"式、"豹"式、乃至"虎王"坦 克,美英军队的坦克就像纸糊的玩具一般不堪一击,但是盟军可以随时调用强大的

空军进行空中打击。而在苏德战场上则 是地面上双方几乎势均力敌, 可以打出 很漂亮的坦克对决。

虽然游戏营造了基辅会战、莫斯科 保卫战、斯大林格勒战役、库尔斯克战 役,乃至攻克柏林等苏德战场上大战役, 但是作为玩家, 你在游戏中可以指挥的 部队规模充其量是闭一级的。不过,这种





闭级规模的作战仍需要玩家合理的调配 装甲兵、步兵、反坦克火力,远程炮火,防 空兵以及航空兵,只有诸兵种合成,才能 有效地保存自己消灭敌人。游戏中还引 用了"升级"的概念——当玩家所辖的作 战单位经过一定的战火洗礼,积累了足 够的经验后,其等级将被提升。而这种提

■ ↑ 升并非是不切实际的提高单位速度或者 加大单位火力和防御力,而是提高了单位的射击速度,机动性等等,我们也可以理解 为是对作战单位成员的熟练程度和作战经验的提升,这无疑更加符合现实。

妖而,游戏设计中也有些许不足,那就是作战单位的弹药不像"突袭"一般有用 尽之时,只要证案的初始基地没有丢失(其实它几乎无法被摧毁)),各种单位的弹 药就是取之不尽用之不竭的,这就造成投机取巧的战术 用己方各种兵力首先摧毁 敌方远程炮火,然后对所有有可能部署敌军的区域进行饱和轰炸。这哪里还是闪电 战? 分明是"凡尔登绞肉机"的翻版,想来朱可夫元帅和古德里安将军泉下有知,一 定会气得在坟墓里打滚的。



### 盟军敢死队川目标柏林

### Commandos 3 Destination Berlin

在第三代作品里,经历了西线和太平洋战场候,"盟军敢 死队"的好汉们终于光顾苏德前线。虽然在任何一本历史中 也没有关于英美特种兵在斯大林格勒保卫战中的记载,但谁 叫他们是特种部队,执行的是秘密任务呢? 也许下个世纪的 1历史学家们会为他们正名。哪。下个世纪

熟悉面孔,虽然还是特种作战,但毕竟斯大 林格勒那炮火连天的地狱和敌后不同,在这 里我们更能感受到大战的气氛,毒针和无声 手枪不再是敢死队员们手中的利器,狙击步 枪更多的取代了它们的地位——这都是好 莱坞大片闹的,人们真把斯大林格勒的胜利 归功于狙击手啦。



### 近距离作战 || 苏德前线 Close Combat 3 The Russian Front

近距离作战"系列虽曾是微软力推的游戏大作,但可惜没 有像"帝国时代"系列一样获得普通玩家的青睐,而仅仅在军事 爱好者中引起了共鸣,而这种差异竟然源于 真实"二字、不能 FRONT 不令人感到一丝遗憾。(近距离作战 II 苏德前线)也是集中反映

了二战苏德战场上的一系列著名战役,而玩家所能控制的部队规模更 、充其量是

几个班的步兵,几门中小口径步兵炮,和几 **緬坦克。游戏中的指令系统非常专业,部队** 的命令不仅仅是前进、攻击、待命这简单的 几项,仅运动就包括了移动,冲锋,隐蔽前进 等几种,取胜之道就在这不断的命令变换当 中。而就是这种小规模部队,在遭到敌方重 大打击之时还会出现溃退或者投降的情况, 这在其他游戏中是很少见的,也更加真实的 反映了战争。

由于手头兵力有限,玩家就不得不更加 在平手中每一点力量,一般即时战略中不管 士兵死活,一股脑"圈住"大兵团"A"过去的 情形在这款游戏中不会出现。此外,游戏中 的建筑并没有采用血格的概念, 而是根据命



中武器以及建筑本身的不同来判断建筑是否被摧毁。毕竟用一百挺机枪扫射一个 碉堡、最终导致碉堡内"没血"而坍塌是在现实中不可能出现的情形。与一般即时战 略类游戏采用 45 度角视角不同。"近距离作战"系列采用的是自上而下的 90 度视 角, 这使得场景看起来更像一幅作战地图, 该独特的视角也是"近距离作战"系列游 戏作为二战游戏独一无二的特色。





人类历史上没有任何一个时期如同第二次 世界大战那般将星闪耀、那是一个英才輩出的 年代,是真正的军人叱咤风云的年代。虽然说 一格成名万骨枯",但是如果没有他们,"枯"的 恐怕就不仅仅是七兵之骨了。



### 装甲元帅川焦土

Panzer General 3: Scorched Earth

"装甲元帅"系列一直是以整个欧洲战场为背景的,直 到专为苏德战场而作的(装甲元帅 ■ 焦土)的出现,毕竟历 中上没有任何一场战争能够比二次世界大战的东线战役 更聚焦于大规模装甲兵团作战。(装甲元帅 ■焦土)在战役

设置上与众不同,是以交战双方的军事主官为主线的。游戏中一共有四个平均分配 给苏联和德国两方的战役, 古德里安和朱可夫战役践度几乎和整个战争一样长, 而 曼施坦因和科涅夫战役相对较小并且只是发生在战争的中期。

与一般此类游戏注重作战单位升级不同。(装甲元帅 # 焦土)注重的指挥官本人 的经验提升,而且可以说这种提升示是至关重要的,指挥官们只有通过能力的提升

才能获得新的特殊能力,游戏中一共设 置有超过30种特殊的能力:如果说朱 可夫元帅拥有的闪电战技能可以使他 在草斯科、斯大林格勒以及库尔斯克的 反击阶段获得重大成功的话,那么如果 在进攻柏林之前他还不能提升出巷战 能力,则无疑是苏联军队最大的悲哀。 此外,(装甲元帅 # 焦土)还是这一系列 中第一款支持网络对战的游戏,玩家可 以在 Mplayer 提供的大型 "装甲元帅" 网络社区中提对厮杀,这无疑是一个有 趣的功能,毕竟"哈德"和"哈苏"的玩家 都一样忠实于他们的将军,谁更强一 些,彼此之间来一盏拟战争决出胜负要 此在 BBS 打没完没了的笔墨官司要实 际得多。





### 欧陆战线

光荣出品的(欧陆战线)虽然没有"三国志"和"大航海时代"系列有 名,但它绝对是二战系列游戏中一部里程碑式的作品,它首先推出了诸兵 种混合编成的理念,由不同兵种连队组成的大队是其最主要的作战单位, 你不再只能用一种部队去对抗敌人的坦克,而敌人的坦克也往往有步兵 伴随。此外,当你的指挥官转移自己的指挥部的时候,一些战略性的指令 将在数小时内无法进行,这个小设定虽然不讨玩家喜欢,但毕竟更接近事 实,朱可夫元帅在他的"海鸥"牌小汽车上是无法运用"博多"电报机向莫 斯科请求增援的。

在(欧陆战线)的库尔斯 克战役中, 遍布的苏军雷区 无疑真实地反映了当年战场 的原状,而柏林战役中,游戏 也没有夫模拟半即时战棋类 游戏不擅长的城市攻坚战。 而把笔墨放在了柏林以南。 对德军最后的装甲力量的围









剿之中。不过,令人啼笑皆非的是,游戏中各级指挥官的能力来源于游戏 开始前一次次掷色子的行为(太閤立志传?),其结果是,只要玩家有足够 的耐心,绝对可以创作出一支"全99"的指挥官队伍,或者在你的摩下, 四•博克比古德里安更懂得运用坦克,而库里克比朱可夫更会打仗,这不 能说是这款历史题材游戏的一个小小遗憾。



### 二战关键战役:库尔松口袋 Decisive Battles of World War II: Korsun Pocket

"二战关键战役"系列给人的第一感觉是它的 图像表现技术似乎还停留在上个世纪的 DOS 时 代, 停留在仅仅依靠图标代表作战单位的古老岁

但是对于熟悉喜爱它的玩家来说,这些都无关紧要,简单的操作加上真实 的模拟,才是这一系列游戏最大的特点。而这一系列的最新作(二战关键战役,库 尔松口袋) 去年又刚刚被 GAMESPY 评为年度最佳战模类游戏,更证明了它的价 值。游戏的背景基于 1944 年 1 月德军与苏联红军在第聂伯河西岸的那场惨烈战 役,这场战役对苏德两军来说都是赌博 苏军使用的使自库尔斯克会战以来,转战 千里,大半年未经休整的疲惫之师;而希特勒则拒绝了曼施坦因的增援要求,决心 孤注一携。不过这场赌博最终是苏军赢了,自此苏德战场南线德军难以形成绵亘 的有效防线。在玩家的电脑里,这场决战的结局又会是如何呢?





这是一款采用(闪电战)引擎的即时战略游戏,重现了二 战中最激烈的战役之一——斯大林格勒战役,而且,这是由一 个俄国游戏制作组开发的二战游戏。(斯大林格勒战役)中玩 家可以选择指挥德军或苏军,要么彻底在地图上抹去这个"元 首"所厌恶的城市。要么保卫城市并最终消灭德军第六集团

军。(斯大林格勒战役)在历史性、真实 性上面下了很大工夫, 战场的双方是 久经战阵的德军第六集团军、从哈尔 科夫一路败退而至, 但是决心为保卫 城市流尽最后一滴血的苏军第六十四 集团军,就连士兵在战斗意志上的细 微不同也在设计者的考虑之列。游戏 设计师 Petr Prohorenko 对此役中苏





军的英勇钦佩之至,他说。"斯大林格勒战役对苏联红军来说是一场极其严酷的考验。不过红军经受住了这场考验。这场战役也是坚毅和勇气的象征。红军曾经失败 过,但是这场战役成为红军成功的转折点。红军粉碎了第三帝国的计划。我们期望 通讨这龄游戏罪到贴场伟大的战争。"



### 欧洲战火·东线风云

(欧洲战火·东线风云)是一款战略回合制游戏,该游戏包括了东线战场从,1939 年對 1945 年苏德进行的所有 的重要战役,德国巴巴罗萨行动、莫斯科保卫战,苏德库尔 斯克坦克大会战等重大战役。 虽然是 2D 游戏,但是它画 面细腻,缚炸,燃烧。战斗音双等场面效果别作得相当逼 真。作为排弹级指挥员,在游戏中你不用每一个任务都亲

自完成,你可以给部队一个战略命令,让他们也能在战场上按照你的战略意图建功立业。不过,游戏战场过大而导致的运算速度过慢是读游戏不可饶恕的弊病,当年笔者用也算主流的计算机在进行柏林战役之时,居然花了20分钟还无法计算完一回合的双方行动……



## 部補額

作为苏德的领袖,斯大林和希特勒领导了人 类历史上两个国家之间最大的战争。胜利者的光 荣和失败者的耻辱都已经写入历史, 而作为穿越 财空,重回战争年代的玩家,我们将会以自己的方 法来扮演这两个非同一般的角色。



## 钢铁雄心

### Heart of Iron

"钢铁键心"系列算得上是二十一世纪 游戏的奇迹,一个依靠 BMP 图片和 XLS 数据表堆砌出来的作品能获得如此巨大的 成功,再次证明好的游戏理念远比绚丽的 光影效果重要得多。虽然游戏对于太平洋

战场的描述部分历史错误编多,但是它对欧洲和苏德战场的表现还是相对真实的。作为在战略层面来参与二战的玩家,你的自由度很大 如果你选择苏联,完全可以不签署(集洛托夫—里宾特洛夫条约),不吞并波罗的海三国,不进攻苏兰,那么当希特勒开始巴巴罗萨计划之时,就会产生新的战争格局。在给予玩家最大自由度的同时,游戏中的很多设定又与灾鬼相符,譬如当德军兵临列宁格勒城下之时,列宁格勒会—下子多出 15 个志愿步兵师,防御力量大大加强,这正如当年日 丹诺夫说的:"只要列宁格勒的共产党员还在,列宁格勒的兵员就是取之不尽,用之不竭的。"

最新问世的《钢铁维 心 II》更是严格将各国的 战术研究限制在历史的范 国内 德军的战术路线是 以装甲氏为先头的闪电优 战,而苏军则是大纵深突 破房则。相信这是游戏史 上目前为止最真实的从战 畅 一 數游法



# STEATE IC COMMAND St

### 战略指令:欧洲战区 Strategic Command:European Theater

从游戏名称就能看出,这又是一款回合制战 争策略游戏,玩家作为二战中欧洲战场上的最高 指挥官,将操纵及战各国的命运,政治影响、武器 蒙备的研究升级,资源的管理和武力的运用都成 为了取胜的关键。该游戏准从 1939 年展开至

1944年止,共提供六个主要时期,其中有很大一部分是描写苏德战场的,包括巴巴罗萨计划、苏联南方战役和库尔斯克。在游戏中,根据等节的不同,每一回合将持续两周到一个月不寒。这种每回合时间不同的设定是储路游戏中比较罕见的。





# War in Russia

### 苏联战线 War in Russia

在这个游戏大小以G们

不足 400k, 創受到军事愛好者们欢迎的战略游戏(苏联战线)无疑又是一个奇迹。虽然 小, 但该游戏的作战单位等级划分却是笔老玩过的军事游戏中最细致的, 游戏中基本 作战单位是一个军, 然而, 笔的里面层层细分到售, 唐是最小的战术单位。而在军的上 级, 还有更高的各级司令部, 集团军、集团军群(方面军)…… 直至莫斯科和"狼穴"的最





游戏的作战理念也颇为真实。— 开始时,德军和苏军有许多明显的不同 首先,德军中有多个集中编制的 装甲军,而苏军的坦克师则分败在各 个军内,形成不了突击"楔子",总是 被德军集中优势数量的

甚至离于90,而苏军往往在30-60之间。空军的差异更为明 冒, 无论玩家怎么计划, 苏军在第一回合总要损失上干架飞机, 这也是历史的事实。然而, 一旦俄罗斯的冬天来临, 习惯于贡洲 中西部海洋性气候的德军则变得步骤维艰, 当暴风零来陷的时候, 德军的战斗为减半, 而本生性战的苏军却升损失 20%。

《苏联战线》的操作需要非常周密的计划,同时玩家要对命令的结果有很强的预见性,因为对部队所下的命令只是规定其进军路线而已,途中一旦遇到敌军自然,使进入战斗状态,所以还需要在一定程度上对结果进行预测,对时机进行把握,以求在一种动态局面下达到对某一场战斗的長力集中,最大程度的真实模拟了战争统帅的指挥系统。■





随着游戏技术的发展,3D 引擎的运用.人类的飞天之梦在游戏制作者手中被不 断的演绎, 那些天马行空的设计, 那些诱人的飞行道具, 那些向往的飞行模式, 无不 给我们带来巨大而真实的感官刺激。而这些都与正统的模拟飞行游戏无关,我们今 天要谈论的,是游戏的那些幻想的事,有句古话说的好"存在即合理",即便是幻想。 也不是凭空而来的,而真正在游戏的天空中占据主角位置的,还是那些存在了几千 年的幻想飞行之梦。或许你并不是一个善于发现游戏背后故事的人,但是我相信,你 会很乐意随我一起去了解这些幻想飞行创意的起源,去探寻那几千年前的故事,梦 开始的地方。

## 飞龙(Wyvern) 8龙》、《龙与地下城 Online》、《天堂 II 》

在许多正统西方奇幻背景的游戏中,我们都会见到这些拥有巨大钢膜的远古 生物,它们通常嘴巴里喷着火,脚踩大地时会引发地震和海啸,振翅一飞扬沙百里 惊鸟无数。它巨大的身躯在天空中如鸟儿般自由翱翔,瞬间穿越几百公里的距离, 当它接近地面时,人们会感到那如乌云般的压迫感。它们是力量、速度和天空的象 征,也是无数人向往能拥有的大玩具。

早在 1995 年推出的 (铁甲飞龙) (Panzer Dragoon Orta),使用飞龙的造型替换 了传统的飞机模型,给玩家带来了驾驶上的无限快感。而在 2004 年推出的角色扮 演游戏(我是龙)(The I Of The Dragon),大胆地将主角变成了一头真正的飞龙,让 玩家借助龙的视角去体验那种居高临下唯我独尊的感觉。不过在绝大多数角色扮 演游戏中,飞龙都以英雄们的终极"宠物"形象出现,得到它们往往需要付出巨大

的代价,与正统(龙与地下城 online)中的龙骑士相比,(天堂 II)中的王者们应该 颇有感触---只有拥有城池的盟主才可以驾驭飞龙---这也足以说明了,飞龙这种 神奇生物的特殊地位,只有英雄才可以拥有它们

为什么设计者们都将飞龙定性为勇者的坐骑呢?这要从飞龙的起源说起。有人 说龙文化来自中国,早在公元前1000年的殷周时期,便有了对龙的记载,"有鳞巴 蛟龙,有翼曰应龙,有角曰虬龙,无角曰璃龙"。而在著名的考古发现物——来自 3000 多年前的古埃及 "死亡之书" 中(一卷写满了大约 200 章咒语的草纸,放在棺 材内以协助死者灵魂可顺利存活于死后的世界),人们也发现了关于长翅长脚的喷 火龙的记载,这些龙的身形如蛇,并且会蜕皮,因而象征着重生。可见,东西方文明中

不过在西方文献中,龙分百种,通常是为看护财宝而诞生的,所以许多英雄史诗 中,如希腊神话、日耳曼神话、北欧神话中,英雄屠龙的故事屡见不鲜,并且多数都有 "谋财害命"之嫌。同时,文献中也有对类龙的描述,它们大多是有龙型而无龙格,虽 然有些仍然会成为英雄们的剑下亡魂,但也有些会被驯服成为宠物或坐骑。我们今天 所说的飞龙,就是类龙的一种,它准确的名字是蜿龙(Wyvem),有双爪双翼,体似 龙,爪似鹰,因此也有人称之为"双足飞龙"。它的体型比龙小,胸口有如狮子的鬃毛, 尾部有尖刺,其形象经常出现在英格兰的家族徽章上,象征战争、瘟疫、嫉妒和邪恶。

至于骑龙的来历,在西方星座传说中,土星神克洛诺斯(Cronus)早期的形象就 是驾着飞龙车,手持镰刀,巡游天空。这位希腊天神宙斯的父亲被称为"农神"













(Saturn)、"时间之神"(God of Time),也是丰饶、富裕和生命的代表。另一个深 远的影响来自著名的奇幻小说《龙枪》中对龙骑士的描述、在那场伟大的龙的战争 结束之后,继承了传奇血统的英雄们便纷纷骑上了飞龙,以显示自己强大无畏的英 雄气概。在造型上,这些飞龙不似中国龙那样有超长的尾巴,而更象是远古生物的缩 影,伴随着 6000 万年前地壳变迁而灭绝的飞龙始祖,将它们的形象保存在了化石 中, 也被刻画干各种古人类的石雕绘画之中, 更成为人们幻想的根源。

# 狮鹫兽(Griffin)

魔头猴身, 金翎利爪, 这是百兽之王雄狮与鸟中霸主老鹰相结合的强大生物, 同 时具有天与地的力量,和无可匹敌的高速飞行的能力,锐利的视线,锋利的爪牙,坚 实有力的翅膀,忠诚的性格,也使它们成为诸多神话传说中宝藏的守护者,天空中的 王者,以及贵族们的坐骑。

在〈魔兽世界〉中,人们无不感叹于暴雪的伟大设计,狮鹫航线的开通实现了多 少人的梦想,暗在那家团的脊背上随着它不断抖动滑翔的翅膀,追逐天际的和风,领 略这个世界迤逦的风景。据说,暴雪在向各国代理商展示这款游戏时,首先做的一件 事就是给他们播放一段乘坐狮鹫兽飞翔于天空的录象,而几乎所有玩家进入游戏后 首先想尝试的,就是这种美妙的飞行感觉。

獨醫藥的起源有很多种说法、有些专家认为是来自公元前3000年的古埃及。 其至可能时间比这更久远的埃塞俄比亚及古印度地区。最早的文献记载出现在古巴 比伦和亚述神话中,巴比伦城的守护神马尔都克在推翻提亚玛特的战斗中,曾经杀 死无数妖物,其中就包括鹰头狮身有翅的巨兽。在希腊神话中记载,狮鹫的身体比八 个獅子还要大,高度比一百只老魔还要高,有很长的耳朵,豹子嘴,脚上有爪,大如牛 角,通常是各种神氏的座骑,曾经为天神宙斯和太阳神阿波罗神拉过天车,所以它们 也有一个昵称 "hounds of Zeus"。

相传亚历山大大帝曾经捕捉了两只獭鹫兽,饿了它们三天三夜后,将它们绑在 王座上,并且用插在长枪上的肉块逗弄它们。于是它们就这样拉着亚历山大大帝在 天空中飞了七天,差一点就看到了上帝,只是在最后一刻,一位天使问他为什么在还 不了解人界的事情时就想要了解天界?于是亚历山大就这么无功而返,回到了人间。

在但丁的(神曲)中,则把狮鹫描述成金色的魔头白色狮身的四足兽,并且带有一 些基督的象征意味。因此在基督 教国家,人们经常用獭鹫的形象 作为家族徽章或个人符号,象征 力量、速度、敏捷和勇气。1437 年,由波西米亚王爱瑞克(Erik of Pomerania)将獅身鷹面兽徽章授 予马尔默,并由此代代流传下来。





兽出现得相当频繁,扮演着精灵 守护者的角色,它们虽然凶猛, 但却可以诱讨心灵感应的方式 和精灵沟涌,其至成为他们的交 ▼通工具和武器。在(龙枪)小说 中, 獨整被描述成具有鷹头、鷹 的前腿和翅膀,以及狮子的后腿 和尾巴,飞行速度很快的生物, 具有很强的正义感,由于它们食 量巨大很容易饥饿,所以只有精 灵贵族才养得起这种体型庞大 的座骑。〈魔兽世界〉中的狮鹫 形象与此描述完全吻合,可见魔 兽的故事走的也是正统西方奇 幻文学之路。

在近代的奇幻作品中,狮鹫



# 人(Eagles)

这是与鸟妖完全不同的一族,他们是天空的宿主,人类与老鹰的混血儿。他们与 鸟妖最大的区别在于,鸟妖是人头鸟身鸟爪的怪物,而鹰人则是魔头鹰羽有手的双足 生物。当《詹剑》中第一次出现了膻人族的形象后,网络游戏玩家们对于广阔天空的 认识,由大气层一跃进入了天空界,从简单的交通要道变革到了国家领空的概念上, 这不能不说是游戏发展史上的一次进步。而由此,天空中再也不仅仅只有飞鸟、飞船 和会飞的坐骑,还有新生种族——天空中勇猛的战士和出色的猎手,拥有自己的信 仰, 莼祁一切神灵和宗教, 并且从不相信魔法的歷人族。不过(魔剑)中对魔人来历的 解释却纯属虚构。一会说是精灵们使用魔法创造出来的奴隶和士兵。一会又说是大转 变之前便生活在世界偏远角落的生物,甚至猜测它们来自另一个世界。



实际上、(雇创)中魔族的原形来自著名的奇幻小说(魔戒)三部曲。在托尔金 的神话里, 塵族比精灵和人类出现得更早, 他们有着自己的语言, 在高崖或峭壁上筑 巢,在中洲的天空翱翔以犀利的双眼监视着邪恶的举动。高贵的鹰是天之君曼威的 使者,在美钻大战中威名远扬。当时的魔族君主索伦多 Thorondor 是一只勇猛无畏的 巨鷹,双翼展开有 180 英尺,曾多次援救身陷中洲战火的精灵。他将诺多精灵王 Fongolfin 的遗体从安格班带出,也搭救过精灵公主露西恩和人类王子贝伦这对永恒 的恋人,在最后的怒火之战中,Melkor 手下恐怖的火龙军团也被索伦多领导的魔族 打败。时至第三纪,鹰族的体型和族群的规模都比第一纪时小了很多,他们随君主格 威赫盘踞在雾山山脉,依旧是坚定维护正义一方的力量。格威赫绰号"风王",他曾在 萨如曼的欧散克塔顶带甘浦夫逃离险境。最后魔多黑门前的一战,又是他带领着他 的子民前去支援人类联军,在爆发中的厄运火山半山腰救走了两个霍比特人。

不过,若是追溯鹰人更早的起源,恐怕还是要在东方神话中找寻。印度神话中 有金翅大鹏岛迦楼罗,是大神毗湿奴的坐骑,次级神,据说翼展有336万里,遮天蔽 日, 其羽毛五彩。中国(山海经)中记载, 有一个神秘的羽人族, 叫做"翼民", 他们 身长五尺,头长也悬五尺,一张鸟嘴,两个红眼,一头白发,背生双翼,浑身碧绿,他 们飞得不高, 顶多也就离地二丈而已。而(封神榜)中的雷震子, 其形象 "长生两翅 有风雷,面如蓝靛发如朱",据说也是鹰人的后代。我国的少数民族彝族,早期泛称 "夷族",是一个相当崇尚黑色的民族。他们自认为是老鹰的后裔,因此也称自己为 應族。 彝族人的常规服装, 都以黑色斗篷加上尖尖的假发帽为主, 再配上整个卷曲 起来的身体,掩盖在斗篷下面,真的宛如老鹰化成人型哦。

# 人&蜘蛛侠(SuperMan&SpiderMan)

不使用任何道具,伸出双臂即可自由飞翔,这种幻想故事未免太过离奇了,所以 从实现的角度看,超人的飞天概念往往被说成是拥有着强大意念的人的行为,而与 其并驾齐驱的还有各种 X-MAN、蝙蝠侠、女超人等等。在 2002 年 EA 推出的 ARPG(自由力量)(Freedom Force)中,几平囊括了80年代所有的美式漫画英雄形 象,他们上天入地无所不能,并竭尽全力做好事,如找回被窃取的财物、同敌对势力 战斗、保护爱国之城免遭恐龙和外星人破坏等等。由于 3D 游戏场景的开放度非常





由影《蜘蛛体》

高、英雄们面前的障碍物也成为了可以使用、可以破坏、可以攀爬、或是可以飞跃的物 体,这使得游戏的空间感被大大解放了,玩家扮演的超人们完全可以跳、攀爬或者直接 飞到建筑物顶端。向下面的敌人扫射。动作游戏的概念在这款游戏中被展现得淋漓尽 致,当然这少不了飞行或空间弹跷概念在其中的有利作用。 EAVER A STATE OF

除了超人的意念飞行方式之外。其他使用道具飞行的 超人类英雄也不在少数、蜘蛛侠就是比较贴近真实的一个。 自从 2002 年 (蜘蛛侠)电影热播以来,大家越来越相信蜘 蛛的丝线具有神奇的功能,不但坚韧而且会源源不断的产 生。当然,在同年推出的游戏(蜘蛛侠)中,这根小丝线更是 用涂多多,而最今玩家兴奋的就是使用它来体验高空荡秋 于的感觉。

超人形象诞生于 1938 年,由漫画家杰里,西格尔和乔, 舒斯特共同创造,这个身穿蓝色紧身衣,足器红数,身排红 色斗篷, 胸前有巨大 "S" 标志的超级英雄的诞生, 也标志着 一个伟大的漫画英雄时代的降临。其后一年出生的 (蝙蝠 俠),则为其尊定了坚实的基础。随着众多漫画英雄的降临、 他们的出品公司马弗尔动漫公司(Marvel Comics),也成为 了美国最大的漫画出版公司之一,并接连出版了8种超级 英雄漫画、(奇异侠)、(闪电侠)(1961)、(幽灵侠)、(蜘蛛 侠》(1963)等等,之后,众多的超级英雄更成为银幕上飞天 遁地的神人。1978年,电影版(超人)在全美上映。人们第一 次直观的领略到了他的无穷魅力,他巨大的力量,以及那不 受任何外在之物束缚的飞行能力,令无数人痴迷疯狂。2004 年10月10日,一代"超人"克里斯托夫·里夫去世,超人的 时代也渐渐离我们而去。





ent and the Salarie Court (1994) Salarie (1997) to the Court (1994) of the Court (1997)



## 法门英雄无赦》、《混乱冒险》

还记得(东成西就)里那只要了倒霉的王重阳性命的鞋子吗?没错,就是那只飞 起来会冒烟的鞋子,鞋帮上有个小小的翅膀。话说回来,好像所有会飞的鞋子上面都 会有一个翅膀的造型,哪怕怎么看也看不出那个小翅膀能起什么作用。而在经典的 游戏中,我们一样能找到这只神奇的小鞋子。例如〈勇者斗恶龙Ⅳ〉中一开场,玩家 便被飞空鞋带往神秘湖中的塔上。而在经典 RPG(魔法门VI)中,首次采用 3D 引擎 制作出了天空效果后,飞行的概念也随空间的扩展而被提升,在延续其故事情节的



語な要称



子,可以提升移动效 果,之后,〈魔法门 VII 〉中也有飞鞋道 具,不过因为玩家具 有空气系的飞行术, 所以对鞋子的依赖 就不那么明显了。而 在(混乱冒险)中。 鞋子还是普通的鞋 子,但是若你购买了 飞行装置放入其中, 你就具有了在天上

SLG 作品 (魔法门

英雄无敌Ⅳ》中,就

出现了带翅膀的鞋

行走的能力,依靠这个装置你就可以到达美丽的天空城。

在众多小游戏中,飞行鞋都作为一种提升速度的工具被加以利用。为什么会让 这双带翅膀的小鞋具有如此大的能力呢? 这个故事是由希腊神话中而来的。在希腊 神话中、信使赫尔墨斯是宙斯与阿特拉斯的女儿迈亚所生的儿子、传说中他双脚长 有双翼,行走如飞,因而成为天界众神的传令使者和死者的接引人。也有传说说他拥 有法宝飞行群和飞行头盔,因此才能奔走如飞,同时他也悬诸神中最聪明狡黠的一 个,现代人喜欢用他的名字来形容"速度飞快的"事物。

在另一个神话故事中,飞行鞋协助英雄完成了壮举,这就是著名的珀耳修斯杀 死蛇发女妖美杜莎的故事。因为美杜莎非常难应付,所以在征讨途中珀耳修斯得到 了林泽仙女的帮助,获得了飞鞋、皮囊和隐身头盔(另说是赫尔墨斯和雅典娜在暗 中帮助他),此后赫尔墨斯还给了他一把镰刀。于是珀耳修斯用镰刀杀死了美杜莎 后,将她的头装在皮膏里,穿着隐身头盔和飞鞋洗离了戈耳工女妖的追杀。



无论有多么的不可思议, 扫暴作为飞行工具的历史距今已有 600 多年了。在中 世纪的西方传说和音话故事中,它常常数差一个头戴尖帽,而貌奇丑的老妇人,在月 色明亮的夜晚,到过天空。这种奇异有趣的飞行工具,自然没有被一门心思寻求新奇 的游戏制作者放过。《飞飞》中的扫帚不再是丑陋巫婆的专利,所有年轻可爱的 MM 们都可以骑它(GG 则踩滑板飞,还真的是古今结合呢)。在这款以飞行为主要 行动方式的游戏中,你每天都会看到天空中扫帚乱飞的场面,甚至偶尔还会有尾部 雷養捆的扫帚在聯而过。

真实的情况是,这些貌似扫帚的飞行道具其实是女巫的法器,是用一种常见植 物石南树(winter heath)的枝桠干燥后扎绑而成的,外形酷似扫帚,在夜晚降临后, 女巫们常常会骑上它去参加巫魔会。所以扫帚的故事,就是女巫的故事。

女巫(Banshee)在爱尔兰语中被称为 "bean sidhe",意思是 "拥有超能力的 女人",通常被形容成一位鼻梁塌陷、头发杂乱、眼袋深陷的老妇人,披着一副破烂 不堪的白色披肩,在将死之人的门外大声哭号,她的双眼也因不断啼哭而成为红色。 西方人对女巫普遍怀有恐惧,认为她们是受恶魔驱使的一群,相传邪恶的女巫们会 在人睡着的时候特在人的肚子或者胸口上飞行,被骑的人在睡觉的时候会感到很不 舒服,作噩梦,甚至莫名死去。在凯尔特人的传说中,巫婆是一种古老的精灵,经常在 围裙里放上巨大的石头,这些石头如果落在地上就会变成高山。

十世纪,日耳曼特里夫斯的勃鲁姆写了一部供主教阅读的隐修纪律指导书(主 教会规》,其中记载了几名受撤日诱惑的妇女,与罗马女神狄安娜(月神)一起骑在 动物背上飞行。因此有学者认为狄安娜也是女巫的保护神。后来魔鬼学家们根据《主 教会规》确定了女巫的形象——她们常常在夜间骑一把扫帚或携带一只动物(黑

猫),从窗子、墙壁或烟囱飞出去参加巫魔会。 十五至十七世纪,由于西方传统中根深蒂因 的反女性思想,导致许多无辜妇女被当成巫婆活 活烧死。这些女人通常是年老贫穷的寡妇,由于 当时社会对她们的偏见与排斥而受到中伤,人们 猜测"她们会在巫术中寻求报复的满足"。其实, 这些妇人往往是智慧通达的人,或者是医药化学 的先驱。历史上赫赫有名的女巫是 17 世纪英国 希普顿嬷嬷, 她曾因精确的预言了 1665 年的伦 敦大火而名噪一时。希普顿嬷嬷真名叫乌苏拉。 素希尔,生于1488年约克郡的那斯布罗夫,因其 长相奇丑无比而闻名,为了躲避世人她长期隐居 在洞穴之中,这也成了关于她一切传言的诱因。 她曾经为许多事情做过预言,并且整理成著名的 〈希普顿嬷嬷预言集〉,后来被收入《大不列颠皇 族史》中。十九世纪上半叶,德国浪漫主义的流 行,促使女巫的形象以民间故事或传说的形式走 如文学殿堂,女巫的社会地位也在一定程度上得 到了平反, 著名的(格林童话)里就有许多女巫



的故事,并且由此流传开来。

御剑飞行是最典型的东方式的飞行幻想了。所有7、80年代出生的中国玩家 都不会忘记,1995年(仙剑奇侠传)为玩家们创造的中国游戏神话,所有人做着和









仙剑电视剧

李逍遥同样的梦,"山峦间,御剑飞仙,一股浩 然正气, 宛然大侠之风, 驾剑长驱青入贼窟"。 谁不想像酒剑仙一样"分光化影,万剑合一, 登云攀天,剑走乘龙,快意独醉,笑点坡间十 里烟"。可惜的是,当时的游戏技术无法实现 御剑的快感,玩家们只能看着电脑中的小人 儿在过场动画中踏剑飞驰。而整整十年过去 了,除了中国武术中传统的轻功在游戏中有 各种各样表演之外, 御剑飞行之术几乎无人 可以实现。

2005年,传乘了大宇多年游戏精髓的〈轩 辕剑网络版目》中,终于重现了"仙剑"中御 剑飞行之乐,并且在此基础上更近一步,除了 御创之外,其他什么武器都可以踩在脚底下飞 行:另外一款,借助 3D 的表现手法展示御剑 术的游戏,则是近期正处于内测阶段的(完美 世界)。游戏中,玩家可以象在海上冲浪一般, 踏剑腾空,忽而向前疾驰让身后撒下一道长长 的淡蓝色光芒,忽而在高空盘旋与人激战,动 作自如而舒展,令人称奇。

在中国道教的思想中,仙人们可以飞升于 天际,而普通人通过不断的修行,也可以接近 仙人的能力,可以驾御动物或法器之类的外物 达到飞空的目的, 道教第一大法器既是剑, 所 以御剑之术的由来也有几千年的历史。古时有 剑法"飞天剑",人剑合一冲天而起居高临下 劈砍敌人,而在武学中所指的御剑之术,往往 是利用留在剑上的劲道持续作用,使剑离手而 劲未绝,依然可以直抵敌人咽喉,要其性命。从 这一点上延伸出来的御剑飞行之术,也正是表 现了剑上存留的劲道之猛烈,连人也可以站于

随着人们对中国武学道学的幻想,各种文 学作品中将创术创法描绘得淋漓尽致,对御创

飞行描述得最形象的就是还珠楼主的《蜀山剑侠传》。后来徐克导演将此书改编成 电影(蜀山传),其表现力更是深入人心,连曾是万山之祖的昆仑都无法与蜀山平起 平坐。(蜀山传)也在一段时期内,影响了中国一大批武侠游戏,像"仙剑"中的酒剑 仙就是蜀山弟子。

## 《 ... 法 (年上)》

提及"飞毯"就不得不说古阿拉伯文明,古阿拉伯人在地域条件的限制下依靠 自己的智慧创造了辉煌的文明。阿拉伯木材稀少,所以就有了以岩石为材料的装饰, 这是人类文明中唯一大量使用石头装饰的民族。此外金器、毛毯、壁画等都具有很高 的技术价值和经济价值。

阿拉伯人自小受到宗教的熏陶所以毫无私心,而且具有高超的经济思想和军事 头脑,所以他们的"飞毯"不似欧洲小家子气的单人飞行器,如扫帚,也不象中国那 封建制度下的等级思想的产物,如飞剑。阿拉伯人的"飞毯"小的可以坐上一家人出 门旅行,大的可以承载千军万马征战沙场,甚至在传说中还有专门依靠"飞毯"做运 输生意的商人。

"飞毯"的起源已经不可考究,现公认其起源于阿拉伯民间故事(一千零一 夜》,在这本倍受争议的成人读物中的许多故事都有"飞毯"的身影,可想古阿拉伯 民间对"毛毯"是多么崇拜,这也符合当时阿拉伯人日常生活以及经济来源与"羊 毛"的紧密关系。阿拉伯人感恩于他们赖以生存的"羊毛",崇拜带来财富的"毛 毯",在神话传说中"飞毯"承载了阿拉伯人的梦想,带给了人们更多的希望。

关于(魔法飞毯)这款游戏,相信一些骨灰级玩家还有印象,这是牛蛙(Bullfrog Productions Ltd ) 公司继推出的一款游戏,共有两代。画面华丽,加入了夜晚、 山洞等多种景致,任务多变,游戏模式和建筑都很有特点。在这款游戏中,玩家乘坐 着飞毯与各种怪物战斗,战斗模式以设计为主,但还加入了即时战略和角色扮演的 要素,如 建设城堡、技能升级。

"飞毯"是阿拉伯的文化象征,但却影响了整个人类社会。如在《百年孤独》中 有关飞毯以及俏姑娘雷梅苔丝抓住床单升天的描写是阿拉伯神话的引伸,此外"飞 毯"也成为了"魔幻现实主义"文学的重要素材之一,在人类文明史上,如此神奇的 纺织品只此一家,别无分号!

# 代表游戏:《完美世》》

鸟儿的羽翼,蝴蝶的翅膀,这些神奇的飞行工具,让人们羡慕不已。多少年来,人 类总是幻想着自己可以长出一副巨大的翅膀,象鸟儿那样展翅于天际,大天使,便是 这种幻想的产物。在许多游戏中,天使翅膀的出现几率也是最频繁的一个。以往,玩 家借助翅膀之力能离地数尺悬浮于半空,便已兴奋不已了,而如今能在 3D 网游中 展翅飞翔,不能不说是一种飞跃。在《完美世界》中有个羽灵族,可以使用各种翅膀 道具、飞翔于天际, 而普通的人类, 则只能装备少数几种翅膀, 这或许就是天使们的

(圣经)中大天使登场,是在亚当和夏娃偷吃禁果被赶出伊甸园时,上帝深恐二 人拥有智慧后会去偷吃长生之树的果实,于是派了天使守护长生之树。这里叙述天 使们是"高大,生有羽翼,手持闪烁着可以任竟旋转的火焰的长剑"。而这还只是粗 略的描写,第一次较为细致地形容天使形象是在雅各(Jacob)的梦中。雅各是先驱 亚伯拉罕(Abrcaham)的孙子,因为与其兄以扫(Esau)争夺父亲的财产而被追杀

投奔舅舅家。在路径沙漠时,他连续几晚上作梦,梦 卯郎和华的天使从一道长梯上翻着跟头走向他,并 与他撑跤、嬉戏。虽然不少人认为这只是雅各为了 骗取舅舅的信任而杜撰出来的谎言,但这也的确是 (圣经)中第一次对天使的形象作了较深入的定义 (翻翻头的天使,实在是有点古怪)。

还有一种说法,天使就是上帝在把亚当和夏娃 逐出伊甸园后,为防止二人再度返回,依照亚当的 形象用泥土造出来的,并为了天使能更方便地巡查 伊甸院, 便给他们装上了天鹅的翅膀。所以天使的 树膀与其它会飞的生物的树腋有所不同,天使的翅 膀是羽翼而不是肉翅, 是以天鹅的翅膀为蓝本的。 这样一些初生的婴儿背上长有肉翅则往往会被视 为恶魔之子、不祥之物,却绝不会联想到天使上去。 因为天鹅的翅膀是洁白而且柔软的、很适合天使圣 洁高雅的形象, 肉翅则被认为是"肮脏的"、"不洁 的",通常会成为神话中恶魔的附属品。

不过,若天使触犯了天条,将会受到残酷的惩 罚,变得面目狰狞,翅膀也会变成黑色,头上还会长 出尖角,并出现鞭子式的尾巴,指甲飞快生长。据说 原大天使长路西法、使是因为坠入魔道而受到惩罚 成为撒旦的,其知名度也因此远远高于其他天使,就



非单子使

连游戏中,天使翅膀和恶魔翅膀也会同时出现。也许,天使和恶魔本来就该是一体的吧。

上帝说 要有光! 于是便有光。IT 前辈说 要有 C! 于是便有了 C。美国大学生 说 要有游戏! 于是便有了游戏。玩家说 我想飞! 于是便有了这一切。相传,一些 神奇的超能力也是可以遗传的,比如超常感知和念力移动等等,只要念动咒语这些 潜在的能量既会爆发。而在游戏中,当你想唤醒超能力时该怎么做呢?可能有人想 起了动画片中经典的台词——"赐予我力量吧,我是希瑞+"尽管使用秘技并不属于 幻想的范畴,不过它却贯彻了游戏的神髓,那就是总在不可能的地方带给玩家更多 的可能。就让我们记住眼前这一切,继续让幻想飞行之梦带领我们创造出更多的飞 天神话吧! 请记住,在游戏的世界里,一切皆有可能! ■









### "特警雄魔

仍把挚爱掩藏在那火柴食中? 那个他们惟一留下 的他姐姐的遗物。

对史雷特而言,寻求真相并非复仇,那只是一种公正。 此刻,该执法者上场了。

史雷特:地狱里见吧!

史雷特:史雷特返回编队! 队友:那儿,地平线! 史雷特:圣母...

在他们面前,一艘超级军用战船,一座死亡飞行堡 垒,冷酷、黝黑,拥有足以摧毁整个苍穹居民点的火力。 恐惧。如同寒冰混杂着钛金的搽针包围着史雷特 的心——紧缩、紧缩、紧缩..."

1997年 拥有流畅眩目的 3D 特效、360 度机动能力 及超级火力,都不足以证明它的真正魅力——那就用 一幕美式漫画来展现其真正迷人的剧情张力吧。 《特 警棋應》曾作为当年全程语音完美中文化的游戏广受 好评,见证着一段中国游戏业界的卓越与繁荣。



"[德语] 译文:嗨,机长! 你的座机起火了! 诺曼底上空的秘密武器"

2003 年 正如你所知道,卢卡斯艺术公司及 Totally Games 制作组是著名的 《X翼战机》及《钛战机》的"上帝",但他们更久远以前还缔造过《纳粹飞行 秘史》,而今则是重返二战欧洲上空的时候了。全平台开发的实力,加上别具一 格的卡纸航標奉送, 今人无法抗拒"试飞"的诱惑。

2003年 在三年前推出 Sim 系列游戏最新的《模 拟人生》之后,这部集 Sim 之大成者开始全方位迈 向 PS2、Xbox、GameCube 等家用机平台,这似乎也 标志着这一成功游戏系列在模拟了一圈昆虫、动物 或其他阿里不达的事物之后, 终于明白其实人还是 对自己的人生最不甘心。





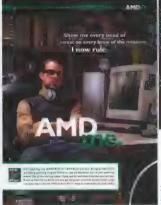


**国鉴**Illustration

"给我看看 我所控制的部属们 每人狮头上的汗珠。

AMD 我. AMD Athlon 64 FX' 2001 年 AMD 正赶着推出具备 64 位处理能力的 新型 CPU, 力求 在漫长的技术竞 寒中抢到先机。

遗憾的是,时至今日,微软才正式推出 WinXP x64 版本, 而能够利用 64 位计算能力的娱乐软件仍然 屈指可数。





猛烈的枪战

- 个黑暗的未来
- 一个不确知的过去
- 没有人可以信任。

奥妮"

2001年 这是一个最好的时代, 对于 PC 游 戏而言, 这是某种意义上的女性游戏主角的时 代 一或者说是"时期"。融合了枪战与格斗 的动作游戏《奥妮》,凭着颇具目式卡通气质 的女性主角, 度成为玩家关注的焦点。

"持续的管理他们 则是另外的故事了。" "严酷的徒手格斗

- 一个黑暗的未来
- 一个不确知的过去
- 没有人可以信任。

奥妮"

2001年 这也是一个最坏的时代, PC 游戏想要借 助格斗系统来丰富和加深动作游戏的体验快感,却 陷入了 3D 图像技术的旋涡与格斗世界的玄妙奥义 之中。最终,漫长的开发期只换回了不尽如人意的场 景与动作表现。

BRETHE BURRIED COMMIT

"建造 采购。生活 模拟人生

# Creation is the easy part...

"来自〈模拟城市〉制作者的新游戏。

创造

是容易的部分..."



The new game from the erector of theolity:





# 魔警世界"大国王"

魔兽世界大画王 西排送画作品 & 的复项基大系

Play







从 5 月号开始 魔母也界大画王"占如从来, 我们共成到来自全国 WOWER 们的草图精彩创意 2133 个, 文字创意 1002 个, 漫画成品 29 件, 我们将从中油取 200 名"杰出创意奖", 10 名"杰出画家奖", 向他们谓述"魔兽世界"起酷主题纪念下轴。同时, 很 据这些标彩, 漫画创意小为作的 魔兽世界大画王 漫画单汗本也在积极筹划中, 读大家关注我们更新的调息!

在此感谢本次治动的各协办方算九城市计算机技术各词 上海 有限公司、人民所游戏频道、网易游戏频道。以及广大《慶譽 世界·玩家的积极参与!

### 魔兽世界 之 深藏不露









### 魔兽世界 之 深藏不露









2005.6 KID.AI 艾洋(





















别担心,我们只是想用这种 办法来宣传新版软件操作简便!

## 电脑管料料

- 老板 --老板,这张磁盘坏了,不能存数据了。 -这个你拿去自己修一下就好了嘛!
  - --(估计知道上次丢份了) 你去出纳那里拿二十块钱再去买个新 的吧, 记得这次买好点的。

  - ——记住啊,我的电邮是 ASD@hotmail。 (无比化异) ASD(@ ……后头没了? 这样行吗?
- ——拷贝的快捷键就是同时按住 Ctrl 和 C 键, 你来试试。 ——(左手放在 Ctri 键上面, 右手放在 C 键上面, 深呼吸, 抓住时机, 两手一起成功的同时按住它们)电脑什么都好。就是这快捷键麻烦。

- 有一个和放牛孩子的对话。 "你在做什么?"
- "放生。"
- "放牛做什么?" "抻钱。"
- "挣钱做什么?" "找老婆。" "找老婆做什么?"
- "生蛙。" "生娃做什么?" "放牛。"
- 現代
- 有一个和上网孩子的对话: "你在做什么?"
- " |4 "上阿做什么?"
- "下载软件!" "下载软件做什么?"
- "系统优化。" "系统优化做什么?"
- "上网更方便,下载速度更快!"
- 有个伟人说过,历史常有惊人的

### 巧合!

# 0









老妈, 你觉得我新买的电脑

音箱怎么样?

爱情逃避魔戒



空间回溯魔戒



终极毁灭魔戒

# 玩游戏 我从来没有后悔过

"舍玩教授"严锋日述实录

"最好的东西是游戏、最坏的东西也是游戏、最友该 鼓励的是游戏,最应该小心的也是游戏。" 严锋

### ◆ 严锋小档案

严锋、1964年生、1982年考入复旦大学中文系。1986年起随著名学者贾桂 芳教授攻读比较文学专业硕士学位。1991 年起随贾植芳教授攻读中国现当代文 学专业博士学位,专业研究方向为 20 世纪中外文学关系史。1994 年留校任教。 1997 年赴挪威奥斯陆大学随汉学家何莫邪教授学习工作。1998 年至 2000 年任 日本东京大学东亚文化研究所副教授,现为复旦大学中文系副教授,著有《现代 话语》、《生活在网络中》(与人合著)、《雕虫缀网录》,译有《权力的眼睛:福 柯访谈集》、《三人同舟》等。曹撰写《好玩》、《好玩』》、《男人的游戏》、《游 戏的文学和文学的游戏》等游戏话题的文章

文汇出版社的一位朋友在和我们聊天的时候,将严锋描述成一个"超级大玩 童"。当她听说严锋将视若珍宝的天文望远镜卖掉的时候,连称"不可思议"。天 文望远镜被忍痛卖掉了,而那套古老的《银河飞将》,严锋却依然小心地收藏着。

## 严锋玩游戏

"辛丰年"的名字在众多音乐爱好者中间可谓如雷贯耳,从《乐迷闲 话》到《辛丰年音乐笔记》。从《读书》上的"门外乐谈"专栏、到《爱乐》 上的音乐专栏,这位老一辈著名乐评家的每一篇作品都是爱乐者收集的 对象。他就是严锋的父亲。

严锋认为自己后来的爱游戏,与父亲不无关系,他说:"父亲本身就 是一个很爱玩的人,他就是一个大玩家,从小就带着我们玩,只是玩的东 西不一样而已。所以我玩游戏,他也是支持的。

在回忆父亲的文章中,严锋提到最多的是两点:一是父亲对音乐的热 爱,二是父亲带着自己在田野上散步的情形。辛丰年在被打成反革命发配 至砖瓦厂干苦力期间,每天晚上仍会拿出小提琴拉上几段,或是拿出歌本 唱上几段,引得窗户上映出大人和小孩的一张张好奇的脸。平反后,他偷 偷守在"海燕"收音机前收听南朝鲜电台的古典音乐,还买了两台 501 型 盘式录音机,将那些电波音乐录制下来:之后又先后购入夏普四喇叭收录 机、脚踏风琴、钢琴、令家道"无可置疑地中落"。

尽管辛丰年自己爱乐如命,但他并未在这方面对儿子有任何苛求,他 希望儿子能够自由成长。下放期间,每天吃完晚饭,"辛丰年就会牵着儿 子的手,到田野里去散步。鸟儿在晚霞里歌唱,风吹着家家户户的竹林沙 沙作响,辛丰年就会对儿子讲米丘林,高尔基,布琼尼的第一骑兵师,一边 对迎面打招呼的农人含笑作答。

辛丰年是一位音乐"大玩家",辛丰年以自然的心态教育儿子,正是 这两点,潜移默化地影响了严锋,令十多年后的严锋成为一名超级游戏玩 家。用严锋的话说 "我好像又有要回到畜车的意思,用哲学上的说法就 是'回到辛丰年'。"

### 一、打通童年的记忆

我喜欢玩游戏与小时候的经历大有渊源、小时候对你触动很大的事 情,往往会影响到你一生的偏好。我后来玩的那些东西,比如天文望远镜、









电子音乐、电脑游戏,说到底是童年情结的一种延伸。童年没有完成的梦 想,长大后再去实现一次,再去活一次。

八九岁的时候,父亲在砖瓦厂做力气活,那时家里很穷,但父亲对于 书的热爱丝毫没有减少。每隔一两个星期,父亲就会带我到区政府所在的 镇上去买书。在我眼里,大部分书都没什么意思,只有一些科普的书能留 住我的脚步。我现在还能清晰地记得,那天下午在书摊上翻到一本名叫 (少年航空模型制作)的书时的情形。我们那时候的玩具就是弹珠、弹弓、 香烟壳子,突然看到飞机模型,有一种震撼。

把这本书买回家后我一遍遍地仔细翻看,然后告诉父亲我要做飞机 模型。于是父亲挽起袖子帮我一起做。那时家里睡的床就是两把椅子中间 架一块木板,木板是一根根木条拼接起来的,父亲把最外面那根抽下来给 我,作为原材料。砖瓦厂有机修车间,我去那儿捡地上的刀片、锯条,父亲 讨来胶水和砂皮,作为工具。做飞机翅膀的时候,我把竹篾放在煤油灯上 烘烤,加热后弯出一定的弧度,看着这道美妙的弧线,心里真是快乐得很。

小时候我还痴迷于矿石机。现在的很多音响发烧友可能也和我一样 玩过矿石机,从中药店买来矿石,敝敲碎,弄根针,一头接个天线,也不要 电源和功放,就能听到空中的电波。那时的心情就像中世纪的人见到飞 机、坦克一样。

你可以想象,在那个物质和精神条件极度匮乏的年代,一个孩子和他 的父亲在一间茅草顶、泥土墙的小屋里埋头做飞机模型或矿石机。用的材 料都很粗糙,就像我们的生活那样粗糙,但孩子心里却有一种超脱现实的 快乐。无论飞机模型、矿石机,还是游戏,它们的共同之处在于能够引领玩 的人穿越时间和空间的阻隔,超越当前的生活状态和精神状态。这是一种 飞翔的感觉,一种对自由的渴望。

人有的时候需要这种可以寄托自己的梦想、可以让自己超越现实的 东西,让他能够迸发出一种生而为人的尊严。游戏也是这个道理。后来我 痴迷干游戏,特别是(银河飞将)那样的模拟游戏,不仅仅是受到声光效 果的震撼。人一生的梦会有一种螺旋上升的延续性,面对游戏,童年的记 忆一下子被打通了。



### 二、敬业把它们拖垮了

从 1991 年买第一台 286 电脑,到 2000 年结婚之间的整个 90 年代, 是我玩游戏最多的十年。现在虽然还在看游戏杂志,还在关心游戏,但玩得已经不多了。一方面是因为家庭、工作上的事情开始繁忙起来,另一方面,我最喜爱的飞行横拟美和冒险解谜类游戏都已经没落,前段时间期待的(妙探闯通关 2)也被取消了,我最喜爱的游戏公司,比如 Origin、Sierra, Digital Anvil,也都不复存在。

对于自己喜爱的游戏类型和游戏公司,我会追捧到底。就像我看小说一样,我喜欢欢。亨利,他的每一部小说我都会去看。Origin 是我最钟情的公司,除了"银河飞将"(Wing Commander)系列外,"创世纪"(Ultima)系列、(无悔的十字军战士)(Crusader:No Remorse)、(生化焊将)(BioForge)、(酷空战将)(Strike Commander)、(太平洋战将)(Pacific Strike)、(系统震撼)(System Shock),我都很喜欢。只要是Origin 出的游戏,我都会信赖。这是一家绝对敬业的公司,但也正是因为它绝对敬业的业功。所以把自己给拖垮了。Sierra 的冒险解谜游戏也是我的最爱,比如罗伯塔·威廉柳斯的"国王密使"(King's Quest)系列,还有 LucasArts 的"振岛小英雄"(Monkey Island)系列、《妙探阅通关》(Sam&Max Hit the Road)、《神通鬼大》(Grim Fandango)等。

我对id Software 的感情比较复杂,他们早期的作品《德军司令部》 (Wolfenstein 3D)和《命运之予》(Spear of Destiny) 我都玩过。那时候玩得非常投入,虽然觉得画面与冒险解谜游戏相比还比较粗糙,但玩的时候用动脑,有一种不分青红皂白的快感。后来的《毁灭战士》一代和二代都是不雕觉玩的,一直玩到半夜,随子根本转不动了,完全沉浸在血红的杀戮感中。这类游戏玩的时候虽然让人着迷,很投入,但玩过之后却会觉得有些无趣和失落。按理这(毁灭战士)通关后应该有个大结局,没想到最后却跳出来一只兔子,让人莫名其妙,典型的Anti-Climax(反高潮)到最后功能用。不像《银河飞将》通关后会有一种巨大的成就感和满足感。

我理想中的游戏有着精彩的剧情和角色,而不是像《毁灭战士》那 样,把游戏拿过来,什么都不想,进入游戏就直接开打,也不知道为什么要 打。当你不知道自己为什么要做一件事情,却仍然情不自禁要去做的时 候,那恐怕就是上瘾了。

### 三、音乐比画面重要

父亲对音乐的热爱也影响了我,音乐是我选择游戏的重要因素之一。 我喜欢的游戏,音乐都很棒。有些游戏可能并不受好评,但它们的音乐却 让我着迷,比如《印地安那琼斯与亚特兰蒂斯的命运》(Indiana Jones and the Fate of Atlantis),选用的是电影音乐大师约翰·威廉姆斯的音乐 素材,但海绛起来感觉比威廉姆斯的原作更有意味,其中的变化更丰富。

1991年,我在复旦大学读书的时候,在南京买了第一台 286 电脑,用一只巨大的草绿色军用背囊把它从南京背回上海。1M 内存,两个 1.2M 的软坚,没有硬盘,黑显示器,速度是 12MHz。虽然学校的机房已经有了一批电脑玩家,但个人买电脑的那时候还很少。这台电脑在当年的复旦南区成了件宝贝,来参观的人络绎不绝。我还作了个规定:所有想上机动动手脚的人必须先去熊珠宰把手洗干净。

我买电脑的初衰是为了工作和学习,用 WPS 写写东西,没事的时候玩玩音乐。按照教科书上的指令,我用 BASIC 语言编写一个程序,奏出了《血染的风采》,这是我在电脑上做出的第一话念。那时候的电脑只能发电,是从等此是,是极端机器化的正弦方波,毫无人性可言,不能满足我对复调的渴望。后来我在上海图书馆查到美国《BYTE》杂志上的一则广告,里面讲到有一种叫声啸卡的东西,巴掌大小,只要往电脑里一插,就可以提供128种环器音不和11个声道自28种子器音不和11个声道间的状旁。11个声道,128回 7整个上海,居然没有一家电脑商听说过"声霸卡"这个词。我又根据《软件报》的中缝交友栏提供的地址,向全国各地的电脑爱好者发了三十几封信,其中有一位杨先生告诉我,在广州市法政路65号广大电脑有卖的。于是我带上一生的积蓄,坐火车南下,找到广大电脑,用1500块钱买了一块声霸卡带回上海。我想自己可能算是上海等一块声霸特的拥有者吧。

之后我一直都在升级自己的声卡和外置音源,每次升级音源后,我就忍不住想把以前玩过的游戏電玩一遍。一般的人玩游戏可能更注重音效而不是音乐,除了(仙剑奇侠传)和《最终幻想》这类经典大作外,普通游戏的音乐可能很少有人会注意。但我却觉得音乐比画面更重要。画面有时候是很肤浅的东西,现在游戏的趋势是不断追求画面上的逼真和震撼,虽然我也欣赏精美的视觉效果,但我心里始终总会保持一种警惕。要清楚什么是自己需要的,什么是自己应该追求的

当时〈银河飞将〉还发行了音轨 CD, 我现在都想把它找出来, 用更好的软音演重新编配一下。一个游戏如果在音乐方面都能做到这么用心的话, 你可以想像它在其它方面的认真程度。

### 四、轰轰烈烈玩一场

我自认为一直都是个自制力强、自学能力强、有计划的人,我接触游戏的时候也已经 20 多岁,对外界事物有一定的免疫力。但玩了游戏之后,我发现自我约束的能力还是大大打了折扣。

人的兴奋点和精力是有限的,当你对一件事物热情高涨的时候,对其它东西肯定会失去兴趣。除非你是可以在两个世界之间自由往来的天才, 否则, 花在游戏上的时间多了,工作或学习起来必然会索然无味,会觉得 这只是我的职责,不得不去做。一个人如果对自己的工作或学习不能抱以 极大热情的话,效率上肯定会受影响。所以年轻人要特别小心,每次说到 这个,我就会把自己作为负面教材,现身说法。

但我从来就没有后悔过,如果老天让我重新来过,我还是会一样执著 地去玩游戏。以前玩的时候还觉得有些不好意思,觉得是不务正业。现在 我是理直气壮地玩,因为我知道玩游戏不是什么可悲可耻的事情。就像艺 术没有高下之分,这一点我早就想通了,比如在所有文学流班,我偏好 的就是通俗文学。更何况,人生的很多东西本来就不是你可以从客,全面、 理智地去选择的,与其终尽脑汁地计算,不如聚秦烈烈地玩一场。

其实玩什么都会沉迷进去。我对声音比较痴迷,因为家里人多,玩箱子会影响别人,所以就玩耳机,玩耳机到了一定程度之后毒性也很大。

当然,对于自制力特别差的人,尤其是未成年人来说,情况就完全不一样了。我的孩子现在才两多,看到电脑屏保就已经很感兴趣,要一直看。 农于慢慢长大了,让不让他玩,玩些什么,怎么样控制这个度,这成了我很头痛的一个问题。但这些不是说游戏本身不好。

玩游戏对我的学术也有意外的收获,我试图把游戏变成我研究的一个方向。我的专业是比较文学,其中一个重要的研究领域,就是把文学和 其它艺术进行比较,文学与电影、文学与音乐,研究不同艺术形式之间的 共同性和差异性。我曾对文学与游戏之间的关系做过比较,研究两者在表 我大大村的处理,叙事方式、所借助的媒体等方面的异同,以及对其艺术性的影响,也取得了一定的成果。

从游戏的角度看文学,从文学的角度看游戏,跳出各自的领域,有些东西会看得更清楚。比如"交互性"的概念,我认为它在传统文学和现代文学当中一直都存在,在文学中是以潜在或被压制的状态存在着。这一



点,在接触游戏后,我看得更清楚了。我对游戏抱有很大的期待,每个时代 都有它的主导艺术, 唐代, 诗歌是主导艺术, 19世纪, 小说是主导艺术, 不 管大家承不承认,电影是当代的主导艺术。而 21 世纪的主导艺术,很可能 就是多媒体艺术,有虚拟现实和交互的特性,游戏就是其中最重要的一种 形式。

## 严锋谈游戏

### 一, 文学的游戏与游戏的文学

电脑游戏和文学之间共生同源的现象非常值得关注。电脑游戏从诞 生起,就不断地从传统文学那里借取一些元素和表现手法,比如人物、故 事、情节、场景等等,有的干脆是文学名著改编的,像《三国演义》。作为从 事文学工作的人,站在文学的角度,我也有一种危机感。以前与文学争夺 读者的有电影、电视,现在又出现了电脑游戏,文学的危机似平更严重了。

游戏与文学最开始其实是一家,早先的文字游戏被称为"交互式小 说"(Interactive Fiction),比如(Zork)。它给定一个故事的场景和情境, 需要玩家不断地敲入文字指令来进行下去。游戏中没有任何图像,全部内 容都是文字,实际上可以看作一种特殊形式的小说。随着电脑技术的发 展,文字以外开始加入越来越多的图像内容,最终发展成电脑游戏早期的 重要类型——图形冒险游戏。图形冒险游戏中的点击与超文本写作中的 点击有一种强烈的可比性,甚至可以说它就是一种图像化了的超文本。

从文学的角度看游戏,再从游戏的角度看文学,考察它们之间的分合 与同异,我们就能对新时代文学的超文本性获得进一步的理解。我们早就 在王蒙的小说《来劲》中读到了这样的句子: "您可以将我们的小说的主 人公叫做向明,或者项铭、响鸣、香茗、乡名、湘冥、祥命或者向明向铭向鸣 向茗向名向冥向命,以此类推。三天以前,也就是五天以前一年以前两个 月以后,他也就是她得了颈椎病也就是脊椎病、顏齿病、拉痢疾、白癜风、 乳腺癌也就是身体健康益寿延年什么病也没有。"

其实这已经是一种空间化和非线性的写作了, 当我们的视线一个个 地滑过向明、项铭、响鸣、香茗、乡名这些语言学上称之为"聚合关系"的 词类的时候,我们所做的事情同在(Zork)游戏里面用各种各样的动词和 名词在同一个游戏场所不断试验的行为是一样一样的。或者说,在读(来 劲〉的时候,我们的眼睛已经偷偷地变成了一只鼠标,在不断地点击一个 个高亮的链接。

文学在朝着游戏的方向发展,在这里我把游戏性理解为交互性。文学 朝交互性方向发展,文学的重心开始从作者向读者转移。特别是现代主义 出现以后的文学,它更多的是一种读者的创造。作者在文本中留下了很多 空白的、游移不定的点,读者的阅读本身也就变成了一种游戏,巴尔特的 理论就是建立在这样一种框架基础上。

### 二、历史的缺失

在纯粹的情节交互性上,目前所有号称"交互式"的小说,电影都是 有限的,我们只能在作者给定的框架中进行有限的选择。但是,在真实的 生活中,我们面对的是无穷的可能性。按萨特的说法,存在就是选择,而且 这种选择在任何时刻都是无限的。

像(来劲)这样的实验小说,一问世就成为人们激烈批评的对象,至 今似乎也只有文学理论上的意义。当词语的排列聚合阻隔了小说时间的 自然流程的时候,人们立刻就会产生强烈的厌倦情绪。如果说小说受到 物质条件的限制。在通往无限自由的道路上继续遭遇着极大的困难的 话,那么电脑游戏是否以其与生俱来的媒体特点具有通往无限交互性的 可能呢?

我本以为游戏中会产生伟大的艺术,既然电影中产生了伟大艺术,为 什么游戏中不能产生呢?它看起来似乎比电影更有潜力,它有电影中的一 切,还比电影多了一个重要因素,即观众的参与。但后来我又推翻了这种 想法,因为游戏中只有此刻,没有从容的思考,只能面对不断提供的选择, 本能地发生交互行为,而这种交互不是发生在精神、历史、理性和逻辑的 层面上,更不能在精致的情感、想象层面上进行。即使是较为成熟的游戏、 也很难产生历史性。何况它还包含了很多无聊的重复和尝试和机械性的 动作,很难想象它会成为一种经典。

游戏中不存在"历史",这个问题其实在电影中也存在。读小说的时 候你随时可以停下来,可以翻回去,可以沉思,可以查阅参考书,可以看别 人的评论。电影不行,你在电影院的两个小时是一个不可逆转的过程。即 便在家里看碟片,由于电影本身有着巨大的冲击力和沉浸性,你的思想总 会不由自主地跟着影片走。正因为文字的表现方式比较间接,所以读者反 而有更多的反思空间,虽然在表现力方面不比电影和游戏,但在反思性方 面却强于后两者。

还有就是节奏的问题。冒险解谜游戏为什么会没落?我觉得节寒是它 的致命伤。玩冒险解谜游戏你需要耐心,解决问题的时候往往要用穷举法 和试错法,思路被卡住后,根本没有办法进行下去,用我们朋友之间经常 调侃的一句话说就是:"事情已经进入到一个极为无趣的阶段。"你只好 去看攻略,找不到攻略就只能放下这个游戏。文学、电影不存在这样的问 题,情节一定会进行下去,保持一定的"节奏",不可能被卡住。

有趣的是、纯文学没落的原因、与冒险解谜游戏没落的原因如出一 辙。纯文学为什么会陷入困境,连余华他们后来都开始写通俗文学? 先锋 性、实验性的文学,读起来就和玩冒险解谜游戏被卡住一样,读着读着就 是一头零水,不得其解。与之相比,通俗小说就有一个很自然的流动。一个 悬念解决之后,朝下一个悬念进发,直到最后结局。读通俗小说与玩动作 游戏有着相似的畅快感。

### 三、不可逆转的"极乐"

不同类型的电影和游戏, 交互性和反思性也不同。为什么我不认为 《毁灭战士》是我理想中的游戏? 因为这类游戏容不得你有任何思考的空 间,无所谓正义、真理、人性,当怪物潮水般拥来的时候,你的大脑没有任 何思考的余地。你所能做的只是一种本能的反应。一种反射性的东西,活 着就是最大的欲望。我觉得人类的发展就是应该不断地超越这种本能的、 反射性的东西,进入一个更高的精神领域。从这一点看,这类游戏可以说 是一种倒退,它把玩家的主体性给淹没了。

冒险解谜类游戏不同。可玩性、艺术性和思想性在这类游戏中表现得 更有弹性。比如我很喜欢的《无声狂啸》(I Have No Mouth, But I Must Scream),这款游戏对人性的恶的思考已经到了很深刻的地步,可惜在市 场上它是失败的。上世纪九十年代中期以来,冒险类游戏正在魚剧地走着 下坡路,精美的 3D 图像和好来坞职业演员也难以挽救它的命运。这是个 颇有点意味深长的文化现象,其意义也应该到游戏以外去寻找。一个重要 原因是受到了更为后起的动作游戏、策略游戏和网络游戏的强烈挤压。这 后三类游戏可以说是把非线性化推向了一个新的高峰,向人们展现了真 正的交互性的雏形:无限的可玩性和可能性,玩家的高度参与,自由发挥 与即兴创造。

这些代表着无限自由的新的游戏类型给人带来的是"极乐"的感受, 而 "极乐" (jouissance) 也正是罗兰-巴特对 "可写的文本" 的期许。在 那种吸毒般的快感背后隐藏的是精神分裂和人格谵妄吗? 虚拟的电子空 间向我们布置了一个真正后现代的舞台,在这个空间中,传统意义上的忠 贞、正义、真理、成规等等统统受到解构,历史被颠来倒去地进行无穷次的 改写,所有的界限都变得动荡和模糊不清。我们唯一看到的是欲望的汹涌 澎湃,对无限的可能性的渴望,无止境的选择,跨历史的狂欢。以往拥挤在 各种传统艺术形式的有限空间中受到阻扼的欲望,如今仿佛从所罗门的 瓶子里全部释放出来一般,一股脑儿冲进了虚拟的电脑游戏和网络空间。 这种渴望,一言以蔽之,就是读者、观众、游戏者们要做上帝。

在新时代人类这种无限超越自我的游戏冲动中会诞生新的精神性 吗? 这里的前景似乎并不令人乐观。如果说,在包含了大量语言的冒险类 游戏中我们还能见到某些思想的闪光,在新一代的动作游戏中,我们就只 剩下了大量的暴力、杀戮。语言被压缩到最低的限度,无限的参与和交互 性也就是无数转眼即逝的瞬间和支离破碎的画面。游戏是如此,网络中的 超文本写作又何尝不如此呢?

从文字游戏到图像游戏,再到现在的"极乐"游戏,这是一个不可逆 转的过程。从整个文化发展史来看,也存在着同样的问题。现在还有谁能 写出真正的唐诗? 谁能写出真正的古希腊悲剧、莎士比亚戏剧,或是巴尔 扎克, 陀斯妥耶夫斯基那样的巨著?

### 四, 非线性 竟义何在

未来的艺术在朝着越来越高的自由度发展,人类社会的发展本身就 是一个人不断要求成为上帝的过程。完全的自由是上帝的权利,人类不 应该奢望。人在世界上总需要一些界限,完全的自由是一种精神分裂的 表现。

游戏也是一样,我并不是很喜欢玩那些自由度很高的游戏,比如"上 古券轴"系列的(匕首兩)(Daggerfall)、(晨风)(Morrowind)。这些强 调非线性的游戏就像现代主义的某些小说。线性的东西现在看来好像过 时了,大家都在追求一种更高的自由度,我却觉得这没什么实际意义。马 · 萨波塔写过一本叫《隐形人和三个女人》的小说,它虽然是一个纸面 文学文本,但没有页码,阅读时你可以像洗扑克牌一样一遍一遍洗,每洗 一遍都可以获得不同的文本。这样任意排列,好像有无限种看法,可以永 远看下去,但真的有人愿意这样一直看下去吗?这是一个比较夸张的例 子,其实很多先锋主义的小说或多或少都有类似的影子,没有开端,没有 结局,有很多空白。

有些非线性的游戏也是一样,巨大的世界,无限的可能性,你好像什 么都可以干,但其实什么也干不了,没有期待,也没有方向。线性游戏的 设计师就像上帝,玩家心甘情愿接受"上帝"的控制。如果把这种控制权 完全交给玩家的话,乐趣反而会降低。网络游戏更是一种自由模式的游 戏,没有固定的流程,设计师把世界完全交给了玩家,从上帝的角色退到 后台。

网络游戏和单机游戏有所不同,我们玩单机游戏的时候,实际上是希 望从集体性中逃出来,所以单机时代的人往往会自得其乐,玩网络游戏的 时候,集体性又回来了。个体性的问题是孤独,集体性的问题是容易产生 群体心理,产生一种裹挟一切的能量。这种力量可以干成很多事,也可以 毁灭很多东西。例如在某些网络游戏中,玩家的行为被同一化,在不断的 升级和 PK 中,人的个性被抹杀,只剩下一个符号,真实的性格在网络上 被简单化了。

### 五, 机器的奴隶

我觉得上网和练气功有点相像,它是一个逐渐失去自我的过程。人们 对网络先是有一种物质上的依赖,然后会产生一种精神上的依赖。慢慢地 网络就会变成你的"师傅"、你的心理医生,或者类似于母亲一样的角色。 其实很多人已经在体会整个人进入网络的生存情景了。

我就有切身体会,以前我的记忆力非常好,但自从用了电脑和网络 后,记忆力变得一塌糊涂。因为你已经把大脑完全交给电脑和网络了,没 有必要再去记忆。我现在对网络的依赖度很大,工作的时候百分之百是在 电脑前,百分之百是在网络上。以前写文章都是先想好腹稿,再开始写,现 在写文章,一开始就会想到去网上查资料。以前拨号上网的时候还会时不 时把网断掉,查完资料、收完信件后,就会下线,要不然费用受不了。现在 装了宽带,用了包月,可以24小时挂在网上。所以说,宽带给我们带来的 不仅仅是速度上的提升,更是一种生存方式的革命。如果说拨号时代的互 联网还只是一种工具的话,宽带时代的互联网就已经成了你身体的一部 分、大脑的延伸。

离开网络后,会有一段很痛苦的康复期。平时机器坏掉或网络瘫痪的 时候,我就会觉得很着急,比自己的身体出了毛病还要着急。我会马上打 电话给维修人员,恨不得他们立刻出现在我面前,把机器或网络弄好。

这无论如何不是一件好事。人在网络中越来越丧失自我、丧失主体 性,人把自己交给了网络,它替我们思考和安排一切,人的肌体在萎缩,大 脑也在萎缩,最后会不会变成机器的奴隶?这是我一直思考的问题。人总 会把自己交付给一种信仰,比如我们小时候把自己交给毛主席,恋爱中的 人把自己交给恋人, 恋电脑、网络的人把自己交给电脑、网络, 恋游戏的人 把自己交给游戏。把自己交出去之前恐怕得想清楚,否则一旦交出去,你 就失去了思考的能力,失去了判断力。■

## 《好玩》(节选)

这以后发生的事情就是一种宿命了。简 言之,我立刻带上一生的积蓄,坐火车南下 广州,在一个河边的小巷子里找到了广大电 脑,花1500百块钱买了一块声卡(在今天, 200块钱可以搞定一块好得多的)。当时店 里有个很善相的中年胖子正在起劲地往电 脑上装什么软件,等我要离开的时候,那个 软件也正好装完,开始运行,我的两脚就再 也挪不动啦。屏幕上出现了无比壮丽的太 空, 镜头切入一只巨大的飞船内部 两个气 唐非凡,衣着华贵,浑身长毛的猫脸外星生 物正在该论人类的命运,显然他们正与人类 处在交战状态。两个外星大佬(我后来才知 道那是基拉西皇帝和他的皇孙)谈论人类的 口气很是不屑,可是说到一个叫"虎之心" 的人英飞行员(我后来才知道,那就是我!) 的时候,突然变作敬畏的语气。可是他们实 然又放心了,因为根据情报,那个"虎之心" 已经被愚蠢的人类军万解除了职务 外后就 甚何天动地的太军搬斗, 嫩火连天, 弹痕满 舱、通讯耳机中各种喧嚣不断,有上级的命 今, 僚机的警示, 同伴的呼救, 敌人的挑衅, 更有双方含恨死去的哀鸣。可怜我一辈子也 没见过这么华美而又惊心动魄的场面,只有 **站在那几发呆的份儿** 

中年胖子告诉我这是国外刚出的"银河 飞将二代",劝我"来一套"。他说在国外买 声卡的人必买这套游戏, 买这套游戏的人必 买声卡,一张低瓷盘厂大电脑舞、块钱,这 套牌戏算 22 张低密盘的容量, 价钱只抵围 介的十分之一,可是我与时已经快要选年早 的钱都没有了,只好带着咧咧,奠定的对电脑 游戏的热爱含恨而去。 图到上海后,我就开 始到处搜罗游戏,首先当然是《银河飞将》 达事难度很大,因为当时国内不要说盗版游 戏,连正版游戏都没有,最大的来源恐怕就 是大学生里的机房了。而机房又数计算机系 和电子工程系的最大最好。于是我用各种办 法结交这两个系的人,居然认识了一大批那









里的研究生和教师,手上也开始积累起一些当时流行的游戏,像《波斯王子》、《氙 星异形》、《决战中国海》 什么 的,可是那个朝思暮想的《银河 飞将》,却始终不见踪影,

> 又过了些日子, 同宿舍楼 的学友巫志南被我拉下水,斥 巨贵买了一台有彩显和硬盘的 286,和我一样成了中文系的游 戏先驱, 大大地扩展了我们可 玩的范围。我为了方便游戏,索 性搬去他的房间和他同住。有 一天下午, 一个电工系的研究 生跑到我们房间神秘兮兮地 说:《银河飞将》就要来啦。过 一会儿、另一个电工系的研究 生跑来激动地通知:《银河飞 将》就在路上。再过一会儿,一 个瘦瘦而很有神气的人拎着一 大包软盘出现大我们房间,当 然、这个叫黄骁虎的电工系研 究生立刻就成了我终身的亲密 战友.











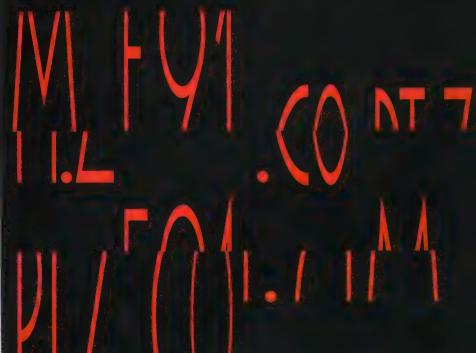


# 30 万的数码奖品大派送













**高來提到核聚、修**符

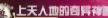


无穷的仙家法宝



**林荫**,于探点发表点 ■新装装庫 | 四個級 18. 建基定规定的

《真封神》的国 全是三千年前的 界鮮美、家芸美、進 **此、临潼关**五太关中





等天武學校, 在《商》 da bizwamana



在国战中取得优 角色,同时拥有该利

# 开发团队介绍。

### 本文转载自《电脑商情报》6月份

他们扛着中华网游的大旗,从远古商周的废墟里复活 在中华网游3D的绚 烂里升华,于群雄逐鹿的网游里封神。他们就是上海米果在线倍息服务有限公

司的圆桌武士游戏开发工作室 正式成立于2004年4月 核心成员平均制作游 戏的经历为5年 分别有多套单机版与两套3DMMOG的开发与维护经验 上海 米果最新推出的网游史篇《真封神之天尊地魔》即是由其历时24个月 耗奇 1000万人民币所精心研制的民族30巨作。整个团队平均年龄为25岁左右 正值 游戏开发的黄金巅峰期

### 上海米里在线



### 首席美术师童卓蜎

---治求极致的洒窜基女

长相甜美的卓娟 是《真封神》的魔术师、从角色原稿设定 到画面3D渲染 气势恢宏 的国战场面 灵动多变的游戏场景 均出自卓娟的精雕细琢 如何让游戏以最震撼人心的画面 抓住玩家跟踪 是她最在乎的事情 日以继夜的开发工作 也在卓娟 胎上留下了淡淡的岁月 没关系 我更喜欢看到玩家进入游戏后的吃惊表情 那是我所追求的



作为政府主管网络游戏的高级官员 寇司长 直关注 支持国产网游的发展。 为了促进国产网游 他策划China oy 使其 成为与E3 东京电玩展并列的全球 大游 对展之一 启动"民族网游出版工程" 大 力支持网游白主研发 第世发展四个国家 级游戏产业基地 五个国家级游戏技术创 新中心 组织实施"1+10"人才培养计划

主持召开游戏产业年会 促进政府与企业间交流。并在2005年 实施民 旅游戏 走出去 战略 组团参加本届E3展 这是中国游戏开发企业首次 正式以中国的名义 在政府的直接组织下参加这一世界游戏产业盛会 同时也是中国游戏企业首次以自主研发的民族游戏产品 以中国游戏产 业整体形象亮相于国际网络游戏界、据介绍 此次上海米果的63之行 得到了新闻总器下属的游戏工委的大力协助

5月18日 也就是本次F3展开幕的第一天 在展会正式开放的不到一 个小时的时间里 上海米果的英文版 中文版 韩文坂等所有版本的游 戏官传资料即被前来参观的游戏厂商需要一空,来自意大利 法国 西 班牙等十几个欧洲国家 泰国 菲律宾 马来西亚 等东南亚国家以及 中国的邻居 目前游戏发展的十分成熟的韩国 日本等游戏开发商 运 售前 媒体记者将上海米果的太极展台围得水泄不通





新闻总署寇司长亲临

The second of th (1) 的技术住物、计类证实及前项系统 **夏司长的脸上露出了油烂的笑容。而对于《真** 





本文转载自《新浪网》

作为《真封神》的开发商 上海米果是 家见过完两周岁生日的年轻公司 据介绍 在短短的两年时间里 上海米果签署代理了一款O级游戏 自主开发完成了大型3D奇幻 网游--《真封神之天尊地魔》 这样的运营 开发能力在当前中国的网游界是绝无仅有

据了解 今年是上海米果第 次参展E3 也是中国唯 家受邀参展的国产3D网游 开发商 上海米果的实力 不容,觑 眼下 《真封神》在中国的测试活动进行得如火 如荼 可以想象到其在中国的运营一定会取得巨大的成功 环视目前《真封神》在E3 的大受欢迎 各大游戏公司争抢代理权的场面 相信其在每外的游戏授权一定会创造 中国网游的海外佳绩 这也有助于用网络游戏将具有深厚底蕴的中国文化 源远流 长的的中国人文哲理传播到,世界各地,



## 上海交响乐团为网络游戏《真封神之天尊地魔》演奏主题中

团 全球唯 同时获得惠斯卡奖和格莱美大奖的交 响乐团 上海交响乐团 正式为上海未果自制的民 市网络游戏巨薯《真材神》天尊地编》进行游戏 丰 源曲演奏录音 游戏采用的文化底蕴 宏伟的故事 场景透过交响乐的形式带来听觉的强烈震撼 演奏

2005年6月10日 [ 午2] 时整 上海交响乐团演奏 最大热的网络游戏结合 使交响乐以更加现代 紧跟时代剔杀的 大厅内 灯头通明 管弦交响 夏楚国际的西往乐 形式呈现在人们简单 交响乐采用的音乐内涵透过游戏的形式为 人们欣然接受 古老的交响牙焕发出从未有过的青春活力

久负盛誉的上每交响乐团是亚洲最古老的交响乐团之 是中国最具影响力的交响乐专业等泰闭体 距与已有 百 年的历史 乐团从1949年以来 已举办6000多场音乐会 以广泛 的知名度和精湛的艺术水平 不断应邀出境举办音乐会 陡螺 罗阳先生在指挥台上驻足许久 久久回味 "这真是"。问演出,承担了上海APEC会议 由办世博会 亚洲经贸 次令人激动的演奏啊 历史悠久的交响乐与当今 会议 为世界500强上每年会演出等 乐团在世界各



地的巡演中把中国的传统音乐与交响乐结合。创造出新的表演形式 并大力推广中国文化 受到东西方观众的执列对问。更使乐团赔得惠斯卡李和格等笔大掌。这也是目前世界下 唯一同时获得以上两大奖项的交响乐团。

此次上海交响乐团为上海米果《真封神之天尊地魔》共演奏两首由北京小旭音乐制作 室卢小旭先生亲自制作完成的游戏曲目,一首是《人间魔城》,在一幅幅纸醉金述的酒息 肉林里, 上海交响乐团演奏的《人间魔域》低沉。回旋 摄人心魄, 另一首是《黄金领地 》 在一片片金沙中,上海交响乐团演奏的《黄金领地》高亢 激昂 催人奋进。千百年 前封神演义的激扬 人神共舞的豪迈 交响乐与游戏的完美

组合、激荡出艺术的灿烂火花。

### 首席程序设计师金海---立于潮头的编程高手

金海被团队誉为"天才" 每当游戏开发遇到问题,争持不下的时候 他总是能冒出这句话 我有办法解决这 个问题 可以同时满足你们双方的要求" 而他也没有一次让他的团队失键 对于网络游戏 金海有着自己的企图 他知道要制作一款好的游戏 游戏引擎至关重要。目前中国人自己制作的3D引擎寥寥无几 为了解决这 核心可 题 他凭借自己5 6年来积累的3D游戏开发经验 创制了目前国内先进的 圆桌武士 3D引擎 并将其实地应用于他 的团队刚刚完成的《真封神》里,

### 首席企划师赵千里--狂放不羁的拼命三郎

毕业于同济大学的赵千里 由于爱吃猪排 被大家戏称 大排"、大排是拼命二郎 旦坚持己见 在《真封神》 的开发过程中 曾经不上一次的为了游戏场景能够最大限度的符合实际 面对美丽的团队美术师也丝毫不给面子 拒绝他所认为的花哨,在《真封神》开发到关键时 因为 次深夜的意外 大排回家时将腿裤伤 整整一个月无法 移动 腿伤稍有好转 他就随着绷带 邦着石膏到公司上班,大排说 不能让我和我的团队在 起 一起开发游戏 部青郷快押我敷む?





# 令众艺术明显回译 联争切选网络巨著





上海空鸣乐园 享誉图局百年乐团

















代号装甲 [[ Codename:PanzersPhaseTwo 类型:ST 开发: Stormregion 发行:CDV 日期:2005年7月1日(国外)



MetalHeart 类型:RPG 开发:Akella 发行:DreamCatcherGames 日期:2005年7月8日(国外)

金属ラ心



战争行为 Act of War: Direct Action 类型:ST 开发: Eugene Systems 发行:星空娱动 日期:2005年7月(国内)



过山车大亨亚水上乐园 Roller Coaster Tycoon 3 类型:ST 开发: Frontier Development 发行: 星空娱动 日期: 2005年7月(国内)

劲舞团

# 7 月游戏"



海之乐章



梦幻国度

科隆Ⅱ	久游
幻想春秋 OL	金山软件
东方传说 Online	游龙在结
3D 西游	唐人互动

一起玩

热血江湖 传说 OnlineL 锦天科技 http://corum2.9you.com http://cq.kingsoft.com http://dto.online-game.com.cn http://www.3dxy.cn

http://www.rxjh.com.cn http://www.saga3d.com

永恒 群皓科技 新绝代双骄OL 新干线 侠义道 梦工厂 順车 天纵网络 封神传说 光通

http://www.cdchina.com.cn http://tth.gameflier.com.cn http://www.xiayidao.cn http://ctr.joyzone.com.cn http://www.nabi.com.cn





信长之野望 Online



时空

三国群英传 Online 洛奇 世纪天成 无尽的任务 [[ 游戏橘子 豆豆秀 谱索网络 快乐西游 第九城市

游戏新干线

http://www.luoqi.com.cn http://gamegamaniacomcn/everquest[] http://www.sshock.cn/Sshock/Default.asp 新古龙群侠传 http://joyxy.the9.com

做世 Online 少林传奇 轩辕川飞天历险

目标软件 玩酷科技 北京网星 91.com

http://www.fodonline.com http://www.shaolincn.com.cn http://www.swdol2.com.cn http://gl.91.com

	■新服 FANS 受料关	
Play	姓名:	支持、推荐您所喜爱的电脑单机游戏或网络游戏,请发挥
	性别: 邮编:	热情投出神圣的一票!
		中国游戏风云榜
	QQ(或其他网络即时通讯方式):	发烧榜:推荐您正在玩的三款游戏
	Email:	
	地址:	
FA N		
<b>刘侠情</b> 然		期待榜: 您最想玩的三款未上市游戏
ATI CONTRACTOR OF THE PARTY OF	会员编号:	
10日 0月年 文章大学日 月代末天子学(4万年) 10日 11日 11日 11日 11日 11日 11日 11日 11日 11日	您是否愿意在杂志上公开您的个人资料?是□ 否□	
43		
■杂志点评区	六、请为本期各栏目的表现打分	玩家广角•幽默 □好 □中 □差
	电娱实况 口好 口中 口差	玩家广角•周边/生活 口好 口中 口差
一、本期杂志总体印象 □非常好 □还不错 □一般般 □不太好 □糟透了	新作速递 口好 口中 口差	
口非吊灯 口处不错 口一放放 口不太对 口情返り	游戏观点 口好 口华 口差	七、您希望杂志增加哪些您感兴趣的内容? □游戏介绍 □游戏攻略 □游戏文化 □软件硬件
二、本期最喜爱的文章	中国游戏风云榜	□ 产业新闻 □ 游戏竞技 □ 手机游戏
-	极限攻略 口好 口中 口差	口其他(请填写)
页	网游记 口好口中口差	14 体系中中中国国际政治 (17 ) (17 ) (17 )
三、本期阅读最不舒适的版页	家游竞技场 □好 □中 □差	八、您希望杂志減少哪些您不感兴趣的内容? □游戏介绍 □游戏攻略 □游戏文化 □软件硬件
	MOBILE 地带 口好 口中 口差	□产业新闻 □游戏竞技 □手机游戏
页,不爽之处	游戏科技 口好 口中 口差 大话家游 口好 口中 口差	□其他(请填写)
四、您阅读完本期杂志所用时间	特别企划 口好 口中 口差	
med v 1000 to 4000 500 chery 1 500 100 151 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	文渊阁 口好 口中 口差	回函地址:
	玩家广角•历史 □好 □中 □差	北京市海淀区思济庄 18 号院 (家用电脑与游戏) 杂志社
五、您这本杂志的传阅人数 □自己看 □2-5人 □更多	玩家广角·文化 口好 口中 口差 玩家广角·图鉴 口好 口中 口差	邮编: 100036
想对任何人说句话,都可以写在这里哦 会把它登在《家》里! 让所有人都看得到		
■大话热点		
0	<b>操假•游</b>	
	Los III Heads V	内幸运读者,希望获得哪一款奖品?

to 25 14 G